
ACTION GAMES
¡¡VIVAN LAS VACACIONES!!
Rep. Argentina - AÑO 6 - Nº 61 - $ 4,70
ISSN 0328-5081
EDITORIAL QUARK
NINTENDO 64:
WAVE RACE - CRUIS'N USA
PC: JET FIGHTER
LORDS OF REALM II
PLAYSTATION: BLOOD
OMEN - FORMULA 1
INFORME ESPECIAL:
JUEGOS INTERACTIVOS
Y MUCHISIMOS TRUCOS
PLAYSTATION
PERFECT WEAPON
DONKEY KONG COUNTRY 3
DIXIE KONG'S Double Trouble!
SNES
NASCAR
PC
RACING 2



Service Entertainment Systems

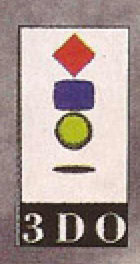










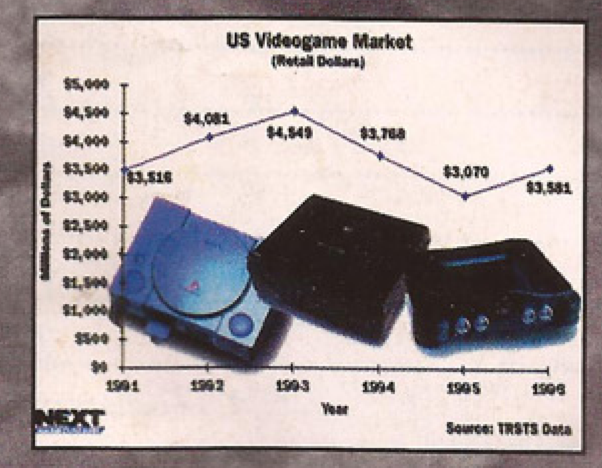


REFORMAS DE PLAYSTATION Y SEGA SATURN

REFORMAMOS TU PLAYSTATION EUROPEA A NTSC

Compra y venta de: cartuchos Sega y S. Nes
CD: Sega - Saturn - 3DO - Playstation - Ultra 64
Consolas de todo tipo y marca.
Ejemplo: Sega - S. Nes - 3DO (usado)

SERVICIO ESPECIALIZADO EN PLAYSTATION Y SEGA SATURN EN 4 HS CON REPUESTOS ORIGINALES ¡¡SI TU MAQUINA NO ESTA LISTA EN 4 HS, TU SERVICE ES GRATIS!!



S.E.S. INFORMA:

Según un estudio reciente publicado por el mercado de estadísticas de Washington DC, las ventas de hardware y software en el sector de las videoconsolas durante Octubre del 96 se han incrementado en un 31% con respecto al mismo mes del pasado año. Esta impresionante subida, supone el mayor boom del sector tras el acaecido en el año 93, con la llegada de Mega Drive y Super NES. La revalorización de este mercado, que durante los últimos años había descendido alarmantemente, es una consecuencia directa del asentamiento definitivo de las tres nuevas consolas: Saturn, Playstation y N64, y el abandono casi definitivo a las 16 bit. En este estudio se afirma también que a finales de este año estas cifras podrían incrementarse en un 16,5% más.

Consultas telefónicas al 951-9421
Horario: lunes a viernes de 10:00 a 19:30 hs., sábados de 9:30 a 14:00 hs.

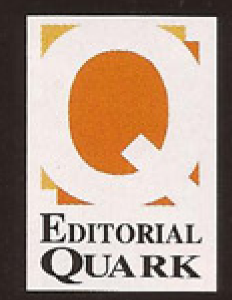
Juan Domingo Perón 2338 - 1º Piso

ACTION GAMES

AÑO 6 - Nº 61 - JULIO 1997

Director
Daniel Trejo

Producción
Pablo M. Dodero



Av. Rivadavia 2421 - 3° - Of. 5
1034 - Buenos Aires - Argentina
Tel./Fax: 953-3861 / 951-5531

Editorial Quark es una empresa del Grupo Editorial Betanel

Presidente
Elio Somaschini

Distribución
Capital
Carlos Cancellaro e Hijos S. H.
301-4942 - Capital

Interior
Distribuidora Bertrán S.A.C.
Vélez Sarsfield 1950 - Capital

Uruguay
A La Vista S. A.
Joaquín Suarez 3093 - Mtevideo. - R.O.U.

Diagramación:
José F. Caballero - Prod. Publicitarias
Viamonte 2031 - 6° A - Capital

Fotocromía
Mac Time
Av. Scalabrini Ortiz 636 - Capital

Impresión
Editorial Ipesa
Magallanes 1315 - Capital

SUMARIO

PREVIEWS

TRUCOS

PLAYSTATION

SUMARIO - SUM

¡Hola a todos!

Tenemos muchas buenas noticias para contarles. La primera es que cumplimos cinco años, lo que no es poca cosa. Como siempre, lo festejamos vestidos de gala, la redacción en pleno. Comimos caviar, salmón rosado, marrón glacé y cerezas al marraschino, todo regado con buen champán francés. Una fiesta de primera, como Dios manda. Al día siguiente de la gran comilona, nos reunimos para hacer proyectos para el futuro.
Las conclusiones fueron las siguientes:
- El próximo número va a ser una edición especial con calcos de videogames coleccionables.
- La edición del mes de agosto vendrá con un CD-ROM del juego Zorro completo.
- Vamos a hacer un concurso con muchos premios: playstation, saturn, nintendo, cartuchos y otras yerbas.

¿Qué tal eh? Los vamos a tener al tanto de las próximas novedades.

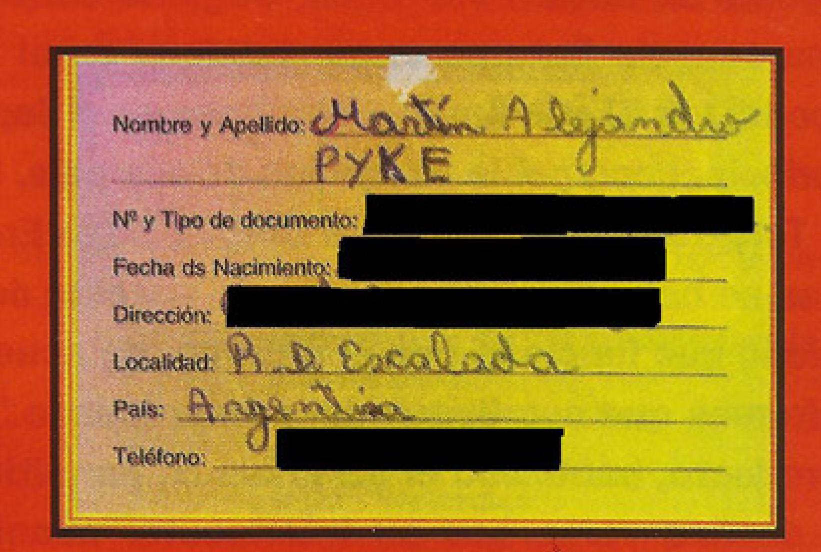
La Banda

P.D. En realidad, comimos sandwiches de salame, queso y mortadela con coca sobre el escritorio del director.

ATENCION SOCIOS

ESTE MES REGALAMOS UNA CONSOLA 16 BIT

PRESENTAMOS EL CARNET ELEGIDO



Nombre y Apellido: Martín Alejandro PYKE
Nº y Tipo de documento: [redacted]
Fecha de Nacimiento: [redacted]
Dirección: [redacted]
Localidad: R. D. Escalada
País: Argentina
Teléfono: [redacted]

Si el elegido sos vos, comunicate con Action Games al 953-3861, de lunes a viernes de 10 a 13 y de 14 a 17hs.



Un Desarrollador de Games los Acusó de Tácticas Agresivas

DEMANDA POR MAS DE 390 MILLONES DE DOLARES CONTRA SONY

Una demanda judicial que ya tiene dos años contra Sony ha recibido nueva atención mundial después que el demandante, un desarrollador de videogames deportivos, hizo públicos detalles sobre el tema.

El demandante, quien exige más de 390 millones de dólares por daños, diseñó y desarrolló el primer game de fútbol John Madden y otros títulos de 16 bits.

La demanda también afirma que los empleados de Park Place que fueron contratados por Sony, supuestamente "se llevaron hardware, software y códigos de propiedad" de Park Place en diciembre de 1993.

Los abogados de la firma demandante sostienen que Sony había tratado de comprar al desarrollador y de contratar a sus empleados, para formar un equipo de desarrollo interno para hacer títulos deportivos para el PlayStation, como NFL GameDay.

"Una vez que Sony decidió conseguir a nuestros equipos de desarrollo de games deportivos, no nos quedó casi nada que pudiéramos hacer para impedirlo," afirmaron los representantes de Park Place, quienes afirman que Sony "pillaron y saquearon Park Place, llevándose las propiedades más valiosas de la compañía ...le arrancaron el corazón a nuestra compañía."

Mientras que la demanda sostiene que hubo tácticas "dudosas" por parte de Sony, hay que hacer notar que los editores de games se "roban" rutinariamente empleados unos a otros ...es simplemente la naturaleza de una industria en la que las empresas buscan agresivamente a los creativos más talentosos. No hay nada necesariamente ilegal en esta práctica.

LLEGO EL "VIDEOTELEFONO"

Varias décadas después de su aparición en las películas de ficción científica, Sega ha convertido su consola Saturno en un teléfono en el que se podrá ver al que llama ...al menos en el Japón.

La principal compañía telefónica de ese país, Nippon Telegraph and Telephone Corp. y Sega Enterprises se han unido para vender un sistema de videófono que funciona con el Saturno, de acuerdo a informes que nos llegan del primer mundo.

El producto, bautizado el SS Phoenix, permitirá a sus dueños verse con su interlocutor mientras hablan con alguien por teléfono, mediante una cámara especial que se enchufa en el Saturno.

El SS Phoenix se venderá por menos de 400 dólares y podría estar llegando muy pronto al mercado japonés. Por ahora, parece poco probable que Sega de América haga una versión norteamericana de este periférico.

Detalles Técnicos

La unidad de interfaz, que aloja el circuito, micrófono y cámara, se enchufa en la ranura para el cartucho del Saturno. Los usuarios pueden oír y ver a las personas a las que llaman en la pantalla del televisor o en el monitor. Las conexiones se pueden hacer vía líneas telefónicas comunes o ISDN.

SERVICE Y REPARACION. REFORMAMOS SATURNO Y PLAYSTATION

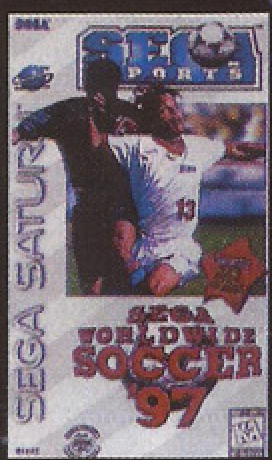
SHOPPING GAME



PORQUE SOMOS ESPECIALISTAS EN VIDEOJUEGOS

MANGA VIDEO









TENEMOS TODAS LAS NOVEDADES EN CD



ENTREGAS A DOMICILIO SIN GASTOS DE ENVIO

LOS PRECIOS MAS BAJOS!!

CON GARANTIA ESCRITA

NHL'97

NBA LIVE '97

JUMPING FLASH 2

JET RIDER







Y MAS DE 500 TITULOS AL PRECIO +BAJO!!

RELOJERIA

ENVIAMOS A TODO EL PAIS

NO TENEMOS SUCURSALES

VENTAS POR MAYOR Y MENOR

AUDIO

TENEMOS PLANES DE PAGO HASTA 12 CUOTAS CON TODAS LAS TARJETAS

CREDITOS EN EL ACTO - PAGANDO LA PRIMERA CUOTA TE LO LLEVAS

...Y COMO SIEMPRE, CON LA ATENCION DE SHOPPING GAME

AV. SAENZ 935 (C.P. 1437) - CAPITAL - TEL/FAX: 919-2167

ABIERTO DE LUNES A SABADO DE 9 A 20[30] HS.

E-MAIL:shopgame@interactive.com.ar



¡AH!

Sony se ha convertido en el capo en Norteamérica, con 3 millones de sistemas PlayStation vendidos allí.

¡HUY!

A pesar de la mejoría en las ventas del Saturno, Sega se enfrentó a una fuerte disminución de las ganancias en 1996.

¿EH?

Las ventas de N64s fueron un gran éxito, pero...¡esperemos que no lo culpen a Papá Noel por todas las demoras de estas consolas!

LOS 3 GRANDES DESPUES DEL FINAL DEL '96

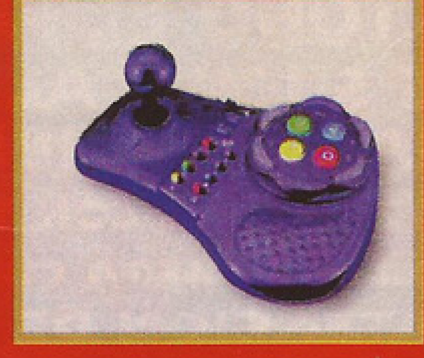
Después de unas fiestas de fin de año fructíferas, los fabricantes de consolas se muestran muy contentos con las cifras de ventas muy jugosas.

Tanto Sony como Nintendo compiten exhibiendo números impresionantes, y tratan de demostrar que cada una ha sido el gran ganador del fin del año '96. Nintendo afirmó que había vendido 1,6 millones de N64 en Norteamérica en 1996, lo que la convertiría en la consola de venta más rápida hasta el momento. Mientras, Sony sostiene que sus ventas fueron mayores, ya que tiene 3 millones de PlayStations instalados en EE.UU.

Debido a las pérdidas esperadas en el mercado de 16 bits y en las ventas de Sega de América, la compañía madre Sega Enterprises ha pronosticado un recorte del 66% en las ganancias para 1996. Sin embargo, Sega extendió una oferta de software gratuito para el Saturno debido al éxito de esa promoción.

OTRO SUPER JOYSTICK

Ha salido otro control copado para tu consola: se trata del Maximizer Joystick para el Saturno y el PlayStation.



Su mejor característica es un teclado de botones de disparo que rota 270 grados, para que puedas ponerlo en la posición que te quede más cómoda. Los ocho botones ofrecen auto disparo y turbo independientes. Además, hay un interruptor para cámara lenta.

SONY REAGRUPA SUS FUERZAS

El control mundial de la estrategia global del PlayStation está volviendo a sus fuentes: Japón. Sony Computer Entertainment Inc. (SCEI) dijo que reincorporará la propiedad de las operaciones norteamericanas y europeas del PlayStation a su central de Tokio.

La consolidación del centro de mando permitirá a la compañía "concentrarse mejor en la expansión del liderazgo de PlayStation en Norteamérica y el mundo," dijo el jefe de operaciones de SCEI de América.

GAMES POR CABLE

Sega Channel está vivito y coleando desde 1996, gracias a los progresos hechos por el servicio de cable para brindar videogames a pedido del consumidor. Ahora el canal actualizará los games quincenalmente en lugar de mensualmente, con lo que aumentará el número de games disponibles por mes de 50 a 70. Además, el canal ha hecho un trato con **Disney Interactive** para ofrecer títulos tales como Aladdin, Gargoyles, y Maui Mallard in Cold Shadow (que no está disponible ni siquiera en los comercios) por el servicio de cable. Para información por la Web, www.sega.com/central/channel.

Sega de América guarda silencio sobre futuros títulos por el Net Link Saturn (vía modem) aparte de una nueva versión de Sega Rally Championship. Pero en Japón, Sega a sacado una versión Net Link del game de lucha Virtual On. Otro título no confirmado de Net Link es Quake de **GT Interactive**.

Para aumentar su atractivo para los usuarios, Sega está ofreciendo un nuevo canal de TV on-line para dueños de Net Link, llamado On-TV. El servicio tiene noticias, deportes, informes meteorológicos, e información sobre televisión y otros entretenimientos, entre otros temas.



GAMEMANIACO AL VOLANTE

Nos han llegado noticias del volante para el PlayStation que debutó en la Exposición PS en Japón el año pasado.

Ahora parece que este volante llegará a Norteamérica bajo el nombre de Mach 1.

El Mach 1 se adapta a casi cualquier game y al gusto del gamemaníaco. Cuenta con cuatro configuraciones diferentes de botones, además de compatibilidad digital y analógica total con todos los games del PlayStation. Ofrece cuatro configuraciones: analógica, digital estándard, salida por pulsos (que simula control analógico con games digitales) y "joystick analógico".

Esta última configuración suena muy prometedora. En este modo, la columna de dirección se mueve hacia adelante, atrás, arriba y abajo para mayor control en los games de vuelo. Para los games de carreras que no necesitan esto, se puede fijar en una posición la columna de dirección. En el volante hay un direccional digital especial de 360 grados y un juego de botones de disparo turbo.

De acuerdo a su fabricante, el Mach 1 cabe entre las piernas de un jugador, o puede ser fijado a un escritorio o mesa con una prensa de metal. El ángulo del volante puede ser ajustado al gusto del usuario.

Como si esto fuera poco, también vienen los pedales de acelerador y freno. El aparatito completo se vende (en Japón) por unos 60 verdes.



El Mach 1 de ASCII puede ser la respuesta a los sueños de los locos del volante y la aviación.



PARA TIRAR HASTA CANSARTE

- La autorrecarga significa que nunca tenés que disparar fuera de la pantalla para recargar.
- El diseño y la fabricación apuntan a darle gran resistencia al uso y el abuso.
- Sirve para el PlayStation y el Saturno.

Casi todos los gamemaníacos que tienen un arma luminosa conocen esta pesadilla: morir a manos de los malvados de la pantalla por haberse olvidado de recargar el arma. Para terminar con el problema, Nyko hizo el Cobra Gun, que funciona tanto para el Saturno de Sega como para el PlayStation de Sony. Promete dos características copadísimas: primero, ofrece autorecarga programable, que podés poner entre 1 y 15 tiros (dependiendo del game). Segundo, tiene tres velocidades de tiro rápido. Cualquiera de estas configuraciones puede ser encendida o apagada según tus preferencias. Por supuesto que con ambas cosas encendidas, el Cobra es una máquina de matar. Aparentemente, el único defectito del Cobra podría ser que es un poco pesada...



Un juego de lucha con robots usa modelos para armar los personajes

GAME MODELO PARA ARMAR

De cuando en cuanto aparece un juego que realmente da la nota original, trae una idea extraña o alucinante. En esta categoría podemos incluir ZXE-D Legend of Plasmatlite, de Bandai, un game de lucha para el PlayStation de Sony. Lo que hace que este game bastante poco sobresaliente sea noticia en todo el mundo, son cuatro juegos de modelos para armar que vienen con el game. Estos modelos cuyas partes se enchufan unas en otras, se conectan al PlayStation mediante una tarjeta especial de memoria y tienen brazos y piernas intercambiables.

La idea es que en lugar de tener un game con personajes prediseñados, el jugador puede crear sus propias máquinas de lucha al combinar las piezas de los modelos de robots. Dado que los modelos se enchufan en la tarjeta especial de memoria, el PlayStation puede "leer" los cambios y crear una versión en pantalla del robot diseñado por el jugador. Por supuesto los modelos de plástico se usan solamente para "construir" los diferentes robots luchadores (¡no esperés que los muñecos se muevan durante la lucha!). Pero aún así el concepto de conectar modelos a las consolas parece tener un potencial re-copado. Por ejemplo, imaginate un game de lucha que te permite elegir los personajes que querés, vendiéndotelos por separado como figuras activas con tarjetas de memoria; o también se podrían armar vehículos, naves, etc...



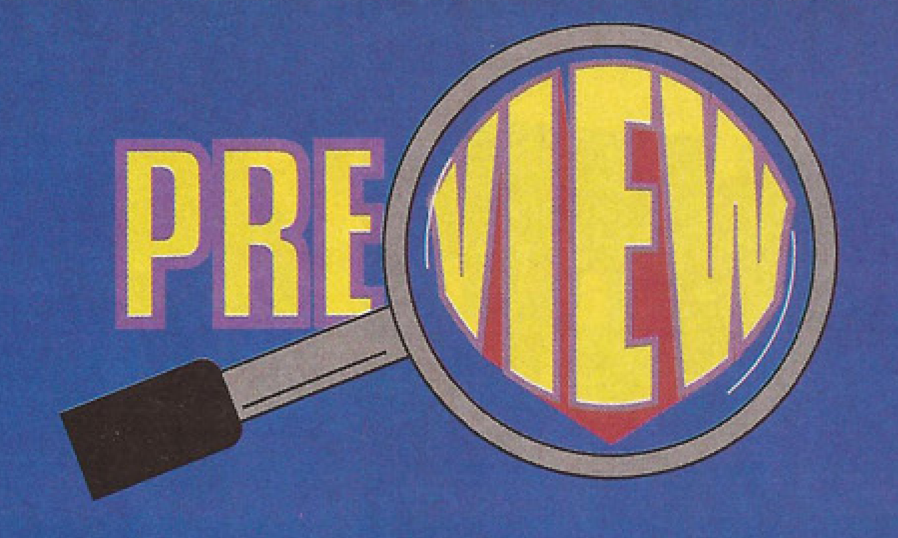
En ZXE-D, los jugadores ganan puntos después de cada victoria. Estos puntos los podés usar para darle más potencia a las partes del cuerpo del luchador. Si le dedicás un número específico de puntos a un brazo o pata, por ejemplo, podés darle un nuevo ataque especial. Estos movimientos varían dependiendo de qué partes usa el robot.

¿CÓMO FUNCIONA?

El game viene en una caja enorme, que adentro trae: cuatro modelos de plástico en kit, el game de CD, instrucciones y una tarjeta de memoria especial. Podés considerar este paquete como dos juguetes en uno. La primer parte de la diversión es armar los modelos, que tienen unos 25 cm. de altura cuando están armados (los brazos y las piernas son totalmente intercambiables).

El cuerpo de cada modelo contiene un chip electrónico que "lee" qué brazos y piernas son enchufados en él. Los enchufes tienen códigos de color para cada mech, y podés hacer montones de configuraciones distintas.

El enchufe en la parte trasera del cuerpo del robot lo conecta con una tarjeta de memoria especial. Cuando el game arranca, lee la configuración del robot y lo "construye" en la pantalla como un nuevo luchador. Después, el jugador puede poner a su gusto el logo, el color, las habilidades y el piloto del robot ...y salvar esas características en la tarjeta.



PLAYSTATION

TOSHINDEN 3

Editor: Playmates
Tema: Lucha / Jugadores:
1 ó 2 / Formato: CD-ROM

Este año tenemos decididamente una epidemia de terceras partes de juegos de lucha: Street Fighter III, Tekken 3 y ahora Battle Arena Toshinden 3 para el PlayStation.

Por supuesto, no tiene nada de raro estudiar lo que está haciendo la competencia (sobre todo cuando tiene éxito), y la gente de Takara se ha estado fijando en lo que hace tan copado a Tekken: para empezar le agregaron a Toshinden 3 el doble de personajes. (Fácil: todos los personajes conocidos tienen sus versiones parecidas pero distintas). Como en Tekken, vas a poder jugar con los sub-jefes cuando ganés el juego, y también hay dos personajes escondidos que solamente los capos van a poder usar.





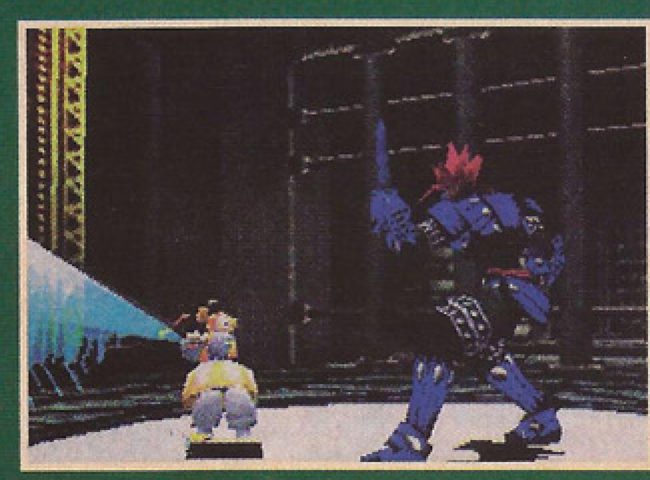
Siguiendo la moda, Toshinden 3 tiene una extensa lista de combos. Ahora podés hacer combos de muchos impactos así como malabarismos. Usando bien los golpes especiales, podés encerrar a un enemigo contra una pared y hacerlo bolsa a fuerza de combos (nada de salirse del ring esta vez).

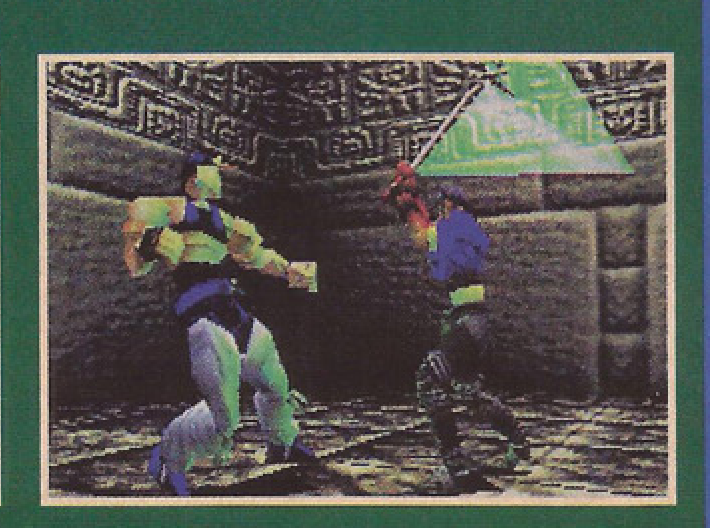
El tipo más novedoso de golpe se llama Soul Bomb. Como el nombre sugiere, es una especie de bomba que destroza al otro luchador si lo agarra a la distancia adecuada. El número de Soul Bombs que tenés depende de la cantidad de rounds que luchés por encuentro.

Hay dos modos distintos de video: 30 ó 60 cuadros por segundo. Por supuesto los 60 cuadros dan movimientos más rápidos y fluidos, pero perdés las texturas.

¿Te queda alguna duda, con tantos personajes y cosas nuevas, de que los fanas de Toshinden van a estar loquitos esperando esta tercera versión?







GAME EXPRESS

UN LUGAR ATENDIDO POR GENTE A LA QUE LE GUSTA JUGAR

PLAYSTATION-SEGA SATURN-NINTENDO 64-PC CD-ROM-SUPER NINTENDO

SERVICIO TECNICO Y REFORMAS A TODAS LAS CONSOLAS.



NINTENDO 64

- DARK RIFT
- HEXEN 64
- LAMBORGHINI 64
- F1 POLE POSITION
- CLAY FIGHTER 63 1/3
- TOP GEAR RALLY
- FIFA 64
- STAR FOX 64
- WAR GODS



PC CD-ROM

- X-MEN CHILD OF THE ATOM
- THUNDER TRUCK RALLY
- LARRY 7 CASTELLANO
- TWINSEN'S ODYSSEY (LBA 2)
- WAR GODS
- X-WINGS VS TIE FIGHTER
- STAR TREK GENERATIONS
- FORMULA 1
- PANDEMONIUM
- ECSTATICA 2
- BLOOD

SEGA SATURN

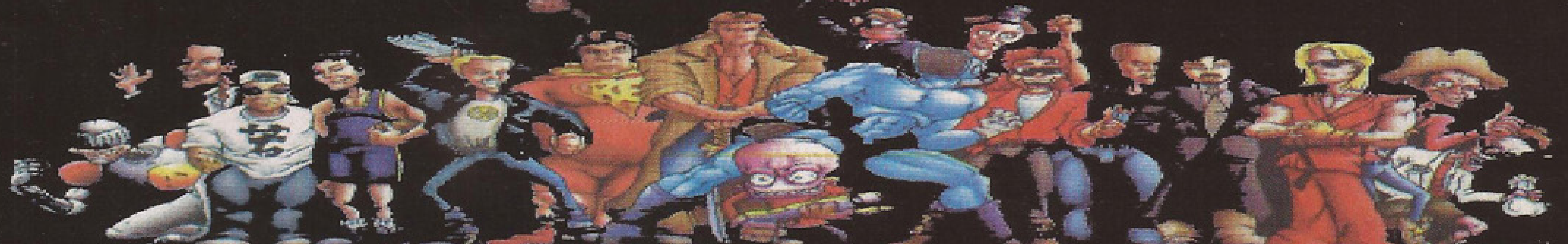
- SONIC JAM
- MARVEL SUPER HEROES
- STREET FIGHTER 2 COLLECTION
- DUKE NUKEM
- RE-LOADED
- MEGA MAN X 4
- HEXEN
- PANDEMONIUM
- FIGHTERS MEGAMIX
- SKY TARGET

PLAYSTATION

- THUNDER TRUCK RALLY
- ACE COMBAT 2
- CLAY FIGHTER EXTREME
- SWAGMAN
- MARVEL SUPERHEROES
- FANTASTIC FOUR
- STREET FIGHTER 2 COLLECTION
- TENKA
- WILD ARMS
- GOAL STORM 97

ATENCION A COMERCIOS!!!

VENTAS POR MAYOR Y MENOR



EL LUGAR DONDE ESTAN TODOS LOS JUEGOS

LAVALLE 662 - PISO 10 - OF. 406- TE: 393-4281





XEVIOUS 3D

Editor: Namco / **Tema:** Tiro
Jugadores: 1 / **Formato:** CD-ROM



Xevious, de Namco, era uno de los mejores juegos de tiro en los años '80. Todavía podés encontrar el original en Namco Museum Vol. 2, pero para los que están buscando el mismo tipo de juego pero con mejores gráficos, Xevious 3D puede ser justito lo que buscaban. El juego original estableció un nivel muy alto para los juegos de tiro en los arcades, y fue copiado muchas veces pero nunca superado. Usando ahora polígonos en lugar de gráficos basados en sprites, Xevious 3D moderniza el game, con el agregado de enormes Bosses que llenan la pantalla, niveles que todavía parecen familiares, y montones de naves enemigas.

No es la primera vez que Namco ha modernizado un título clásico: Galaxian 3 salió en algunos arcades yanquis, un juego de tiro muy similar a Starblade. Ese game también apareció en los PlayStation de Japón, pero nunca le dieron mucha bola en EE.UU.

Xevious 3D es un regalo para los fanas de Xevious y los que necesitaban algún game de tiro bueno desde hace años.

WILD ARMS

Editor: SCEA / **Tema:** Aventura
Jugadores: 1 / **Formato:** CD-ROM

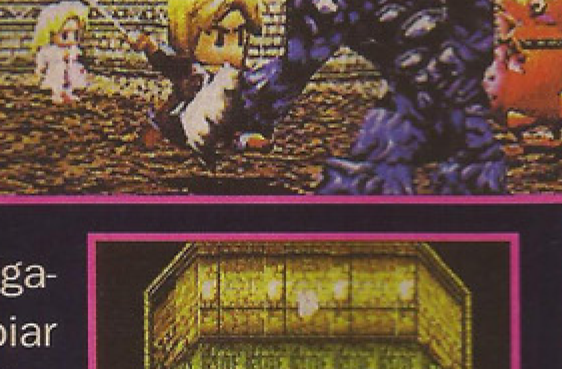
PLAYSTATION

Wild Arms te permite controlar uno de tres personajes diferentes, cada uno con habilidades y poderes distintos. El argumento mezcla muchos elementos de fantasía y ficción científica, y los gráficos combinan

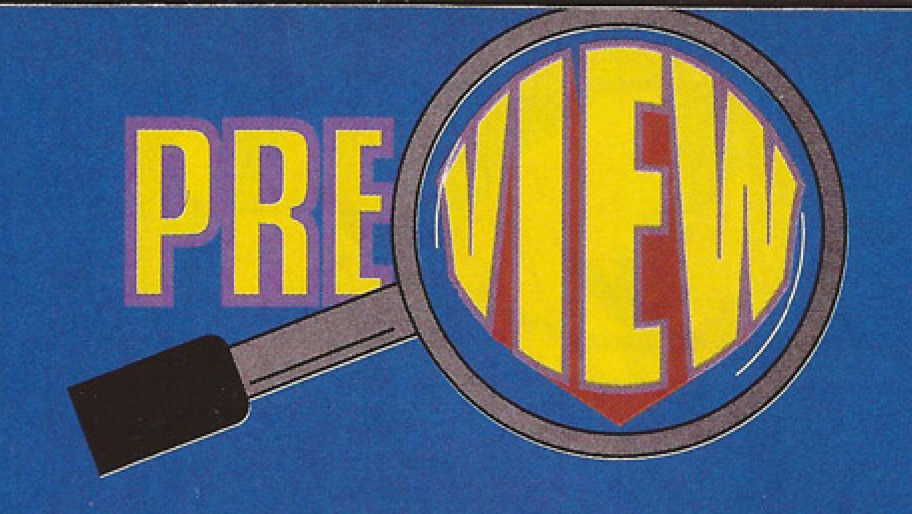




el estilo artístico japonés con fondos y personajes poligonales prerrenderizados. Otros puntos interesantes sobre Wild Arms son la manera en que los jugadores pueden cambiar a su gusto los menúes y los íconos, armar sus pueblitos y crear sus propios hechizos. Con toda esta flexibilidad, combinada con diferentes acciones según el personaje que elijás, no es de asombrar que Wild Arms vendió más de 250.000 copias en Japón en las dos primeras semanas de venta.







PLAYSTATION

MEGA MAN: Battle & Chase

Editor: Capcom / **Tema:** Carreras / **Jugadores:** 1 ó 2 / **Formato:** CD-ROM

Desde hace un tiempo que circulaban rumores de que había un game de carreras protagonizado por Mega Man con polígonos, que iba a salir en Japón. Ahora se sabe que este game, Mega Man Battle & Chase será presentado en los EE.UU.

Se trata de un game estilo Mario Kart pero con los personajes de Mega Man, con varias novedades que ayudan a lograr un juego novedoso y divertido.

Hay tres modes diferentes en este game: Grand Prix Mode, Versus Mode y Time Attack Mode. Hay un total de ocho pistas en Grand Prix Mode y 12 en Versus Mode.

Los admiradores de la serie Mega Man verán muchas caras familiares con las que podrán correr o contra las que competirán.

Los corredores incluyen a Mega Man en persona (que corre en un Rush modificado), Roll (que corre en Beat, el pájaro robot aliado de Mega Man), y Protoman.

Además de los héroes de la serie, también vas a poder jugar como algunos de los malos, Shadow Man, Gutsman, Iceman, Napalm Man, Spring Man, Quick Man y Bass (que corre con Treble). Otros personajes menores serán obstáculos en las carreras: te vas a topar con tipos como Sniper Joe y el gigantesco Rock Monster, y hasta hay Mets enormes para retrasarte.









Cada uno de los corredores importantes tiene su propia arma que puede usar para llegar a la punta de la carrera. También podés dejar que el arma se cargue sola para lograr un disparo más poderoso.

Hay armas especiales que se consiguen juntando los conos y Mets que están desparramados por toda la pista.

Estas armas incluyen un escudo, minas y la capacidad para inutilizar el arma de enemigo.

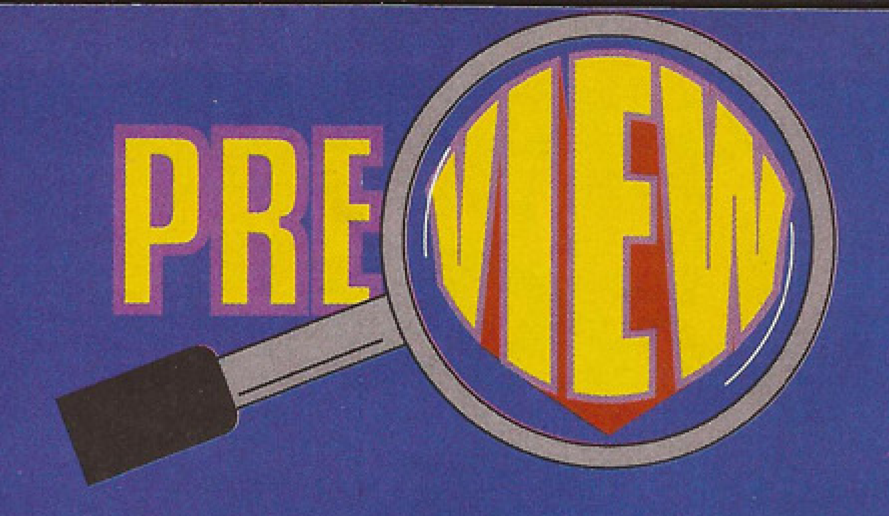
Un juego de Mega Man no sería genuino si no pudieras ganar los poderes de un enemigo cuando lo derrotás. Después que ganás una carrera en el Grand Prix Mode de Battle & Chase, podés robar una parte del auto de tu enemigo derrotado. Podés conseguir partes tales como neumáticos, alerones y motores turbo para crear tu propio auto a medida.

Battle & Chase no sigue la fórmula de costumbre de Mega Man, pero conserva la buena onda de la serie. ¡Qué linda manera de celebrar el cumpleaños número 10 de Mega Man!

Proximamente
en Action
Games...

Z

EL ZORRO
JUEGO COMPLETO
PARA PC
EN CD-ROM



PLAYSTATION

TIME CRISIS



Editor: **Namco** / **Tema:** **Policial de tiro**
Jugadores: **1 ó 2** / **Formato:** **CD-ROM**

Combiná Virtua Cop con el aspecto de Tekken 2 y vas a tener Time Crisis. Es un game de tiro de Namco en el que dominás una especie de Super Cop. Los jugadores van recorriendo un nivel tras otro, y disparándoles a los criminales (que resultan blancos bastante fáciles).

Los gráficos son alucinantes, y los niveles, muy variados. Pero el game tiene otra cosa que hasta ahora no hemos visto en ningún game de tiro: el Action Pedal, que te permite realizar una acción especial durante el juego. Algunas acciones incluyen agacharte para esquivar un gran gancho que se te viene encima, o esconderte detrás de una caja para evitar que te den un balazo. Como Time Crisis, igual que muchos otros games de tiro, sigue un recorrido fijo, el Action Pedal te da la oportunidad de controlar al menos un poquito lo que vas a hacer.

Por fin una idea nueva en un género bastante repetidito por ahora... ¡Pero vas a tener que esperar a que este game llegue por estos pagos, fiera!

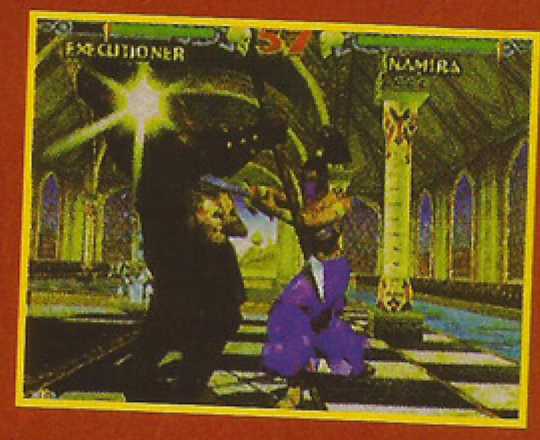
ARCADES

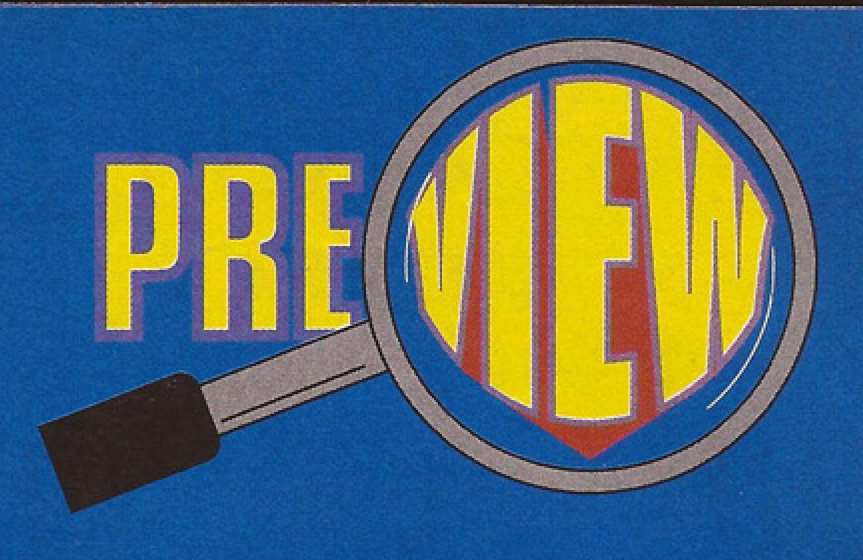
Mace: Dark Age

Editor: **Atari** / **Tema:** **Lucha**
Jugadores: **1 ó 2**



Atari presenta el tercer título con los gráficos Voodoo, en uno de los games de lucha con la mejor calidad visual que hayamos visto. El juego es similar a Soul Blade, con una configuración de cuatro botones. Los luchadores no se pueden salir de la zona de lucha, pero hay lugares que pueden dañar a tu personaje si se cae sobre ellos, como pinchos o lava ardiendo. Todavía sabemos poco pero parece que se viene un juegazo. ¡Paciencia!





TOBAL 2

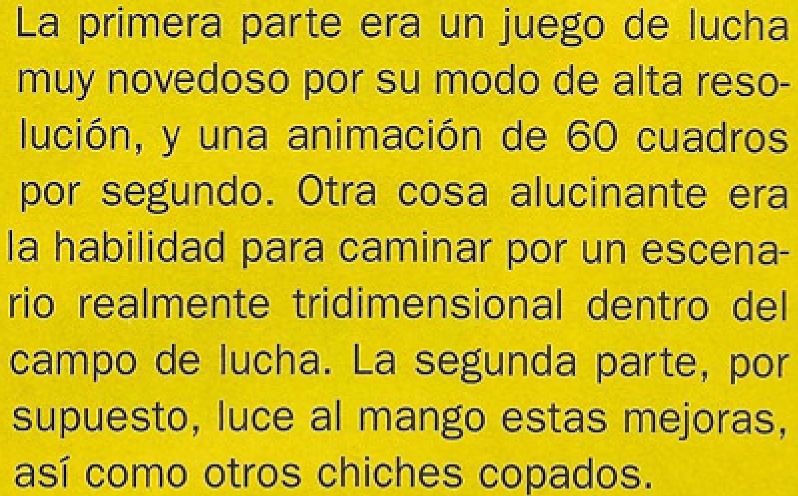
PLAYSTATION

Editor : SCEA / **Jugadores:** 1 ó 2
Tema: lucha y aventura / **Formato:** CD-ROM



Después del éxitazo de su game de lucha para Playstation, Tobal No. 1, los programadores de Square han decidido ofrecerte otro round de este juego con Tobal 2.

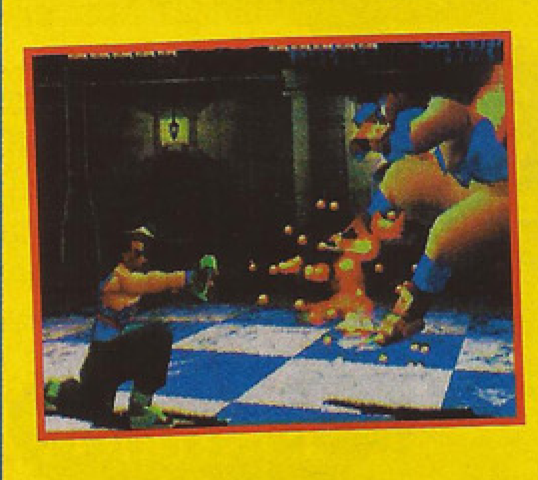
La primera parte era un juego de lucha muy novedoso por su modo de alta resolución, y una animación de 60 cuadros por segundo. Otra cosa alucinante era la habilidad para caminar por un escenario realmente tridimensional dentro del campo de lucha. La segunda parte, por supuesto, luce al mango estas mejoras, así como otros chiches copados.



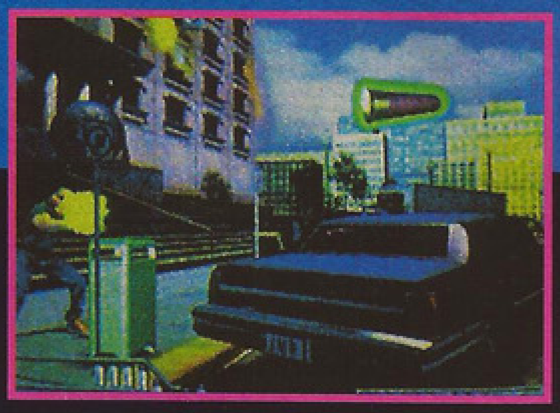
Algo que se nota en seguida es que los luchadores ahora pueden arrojar proyectiles. Chuji y Epon tiran bolas de fuego: un recurso ideal para lucir la alucinante capacidad de iluminación del PlayStation, al mismo tiempo que añade un nuevo elemento a la estrategia de la pelea.



Como era de esperar, hay personajes nuevos: entre otros, una linda minita luchadora. También hay algunos personajes muy animales: un lobo, un dinosaurio, un dragón...



Te vas a encontrar que este game también trae el Quest Mode. En el primer game era divertido, pero se veía que daba para más. Nos dicen que el nuevo Quest Mode ha mejorado muchísimo: hay más detalles en los niveles, y ambientes más variados.



MAXIMUM FORCE

Editor: Atari / **Tema:** Tiro
Jugadores: 1 ó 2



Del mismo equipo que hizo Area 51 nos llega ahora Maximum Force. Este título de tiros de acción rápida les da a los jugadores miles de cosas a las que tirarles a lo largo de tres excitantes etapas. Tenés que dirigir a un ex agente antiterrorista que trabajó para el gobierno de EE.UU. La excusa para tanto enemigo baleado es que querés vengarte porque te mataron la familia, así que podés ir y masacrar malvados en lugares exóticos como la Isla de Pascua y el World City Bank; hasta podés atacar al Jungle Cartel. ¡Si te aburriste de eliminar aliens, preparate para Maximum Force!



ACTION GAMES

LA REVISTA DE VIDEOGAMES Nº 1 DEL PAIS

TODAS LAS CONSOLAS

Edición especial del día del niño

PARA COLECCIONAR: FIGURITAS AUTOADHESIVAS DE TUS JUEGOS FAVORITOS

CON TODAS LAS ESTRATEGIAS, COMENTARIOS Y TRUCOS DE LOS MEJORES JUEGOS DE LUCHA DEL MOMENTO: MORTAL KOMBAT TRILOGY, STREET FIGHTER 3: NEW GENERATION, SOUL BLADE, TEKKEN 3, WF IN YOUR HOUSE, FIGHTING VIPERS Y MUCHOS MAS

EL 20 DE JULIO EN TU KIOSCO



SATURN

BOMBERMAN

Editor: Sega de Japón / Jugadores: 1 a 10 / Tema: Acción / Formato: CD-ROM

Uno de los mejores games para varios jugadores que haya llegado a las consolas caseras acaba de recibir una renovación total. La serie de Bomberman llegó al Saturno y está aprovechando sin asco su poder para el procesamiento de sprites.

¿Que todo eso es cuento viejo? ¿Qué te parecen batallas de 10 (diez) jugadores que participan al mismo tiempo? Te podés imaginar lo intensa que se puede poner la acción cuando diez personas están tratando de reventarse el uno al otro al mismo tiempo. (También te podés imaginar el bolonqui genial en tu pieza con dos multitaps y 10 juegos de cables de control Saturno por todas partes)

El game te ofrece tres modos de juego. El Battle Mode es el que popularizó la serie. Peleá contra otros humanos o contra oponentes controlados por el CPU en una variedad de campos de lucha.

El Normal Mode es un juego cooperativo de uno o dos jugadores donde tenés que viajar por el mundo y luchar contra una extraña variedad de enemigos y sus Bosses del CPU.







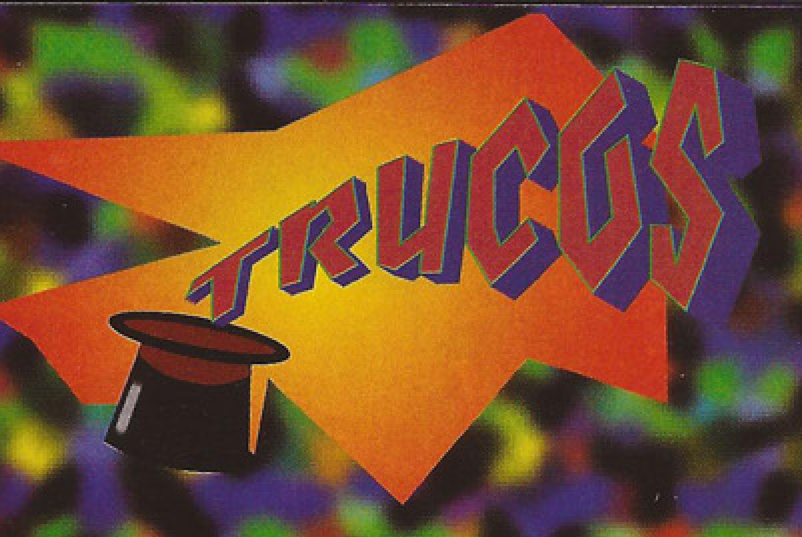


El Master Mode es similar al Normal Mode pero con una onda más rompecabezas. Tenés que encontrar la mejor manera de salir de situaciones complicadas y hacerlo en el tiempo más corto posible.

Esta versión más nueva de Bomberman no es la primera que te ofrece otros personajes con forma de animales (antes eran canguros). En el Bomberman para el Saturno, vas a tener varios dinosaurios diferentes que te van a dar nuevos poderes. Pueden ayudarte a atontar enemigos, tirar bombas sobre las paredes y hasta saltar sobre obstáculos y estallidos. Hasta podés aumentar tus dinosaurios para tener una versión más grande y poderosa.

Además, estos dinosaurios te permiten recibir un impacto extra, y extienden tu vida unos cuantos segundos más.

Algunos pueden preguntarse si todos estos chiches justifican probar lo que es básicamente el mismo game. ¡Nosotros decimos que sí! ¿No te morís por probar un Bomberman para DIEZ jugadores?



PRIZE FIGHTER



Pantalla Secreta - En la pantalla del título, presioná: **↓ A ↓ Y ↓ A ↓ Y**. Volvé a la primera fase y cuando aparezca Aero, apretá Start y después: **↑ X ↓ B ← Y → A L R**

Cambiar de Fase - Después de hacer todo eso, hacé Pause y presioná Select



MEGA MAN X3

SNES

Ultima Fase: te la hacemos fácil - Digitá el siguiente password y Megaman va derechito a la última fase con E-Tanks, armas, vidas, los robots que vos controlás y todas las adaptaciones:

6164 - 4155 - 6872 - 3116

FLINTSTONES



Selección de Fases - En la pantalla del título, presioná simultáneamente los botones A B C y, sin soltarlos, presioná ← y Start.



COMIX ZONE

MEGA

Invencibilidad

En la pantalla del título, seleccioná Options y Jukebox. En el Jukebox, apretá C para tocar las músicas en este orden: 3, 12, 17, 2, 2, 10, 2, 7, 7, 11. Cuando empieza el game, vas a ser invencible.

EQUINOX

SNES

Vidas Infinitas - En la pantalla del título, hacé: **L L R R L L L R R R L L R R L R**



SEGA RALLY



Auto Extra - En el modo Select Menu, presioná los botones en este orden: **X Y Z Y X** Elegí el modo en que querés jugar con el botón C, y en el momento de elegir tu auto, poné hacia abajo hasta que aparezca el auto nuevo.

SHINOBI 3



Cambiar de Fase - Hacé Pause en el juego en cualquier momento y hacé: **A B C ↑ ↓**

ROAD RASH 2



Super Password - Digitá: **0 0 D A 1 V 0 N**

TRUCOS

TETRIS ATTACK



SNES

Nuevos Personajes - Elegí un juego en Vs. Mode con dos jugadores. Cuando estás en la pantalla de Character Selection, tomá el control 1 y presioná y sostené los botones superiores L y R. Mientras los sostenés apretados, tomá el control 2 y presioná y sostené los botones superiores L y R. Las cuatro casillas inferiores se llenarán con Bosses, en lugar de signos de interrogación.



Lucha a Muerte con Bowser - Para llegar a la etapa especial, elegí un juego de un jugador, Stage Clear, e ingresá este password: X6G!NJ45 y luego elegí "End". Va a aparecer una etapa secreta con Bowser quien va a interrumpir tu juego y te va a desafiar a un encuentro muy maldito a muerte.



Modo Muy Difícil - Para jugar en un Super Hard Mode, elegí un juego de un jugador, Vs. Mode. Luego elegí la New Game Option. En la pantalla Set Level, destacá el nivel "Hard". Luego usá el control 1 y presioná y sostené ↑ + L juntas. Con éstas presionadas, apretá el botón A. La porción más baja de la pantalla se vuelve roja. ¡Ahora, el primer oponente va a ser casi tan difícil como el Boss!

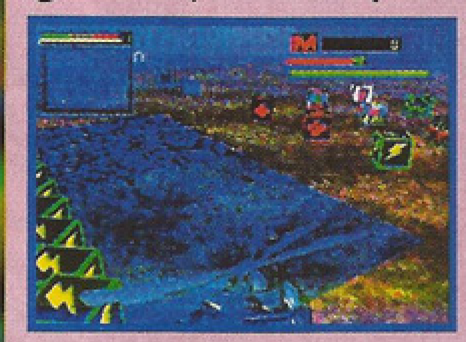


BLADEFORCE

3DO

Debug Mode - Este truco te da un Debug Mode, donde podés elegir el nivel en que jugás y muchas otras cosas. Andá a la pantalla Main Options y elegí "Start New Game". En la siguiente pantalla, vas a tener las opciones de ingresar un password o comenzar tu juego. Ingresá este código: YTMHNP. Ahora, después de la letra P del código, ingresá cualquier letra de la A a la H (A es para nivel de práctica para principiantes, B es el primer nivel, C el segundo, etc.) Una vez que ingresás el código, elegí la opción "Start Game". Va a aparecer un Debug menu en el lado izquierdo de la siguiente pantalla. ¡Ahora podés crear tu propio nivel! Presioná B para avanzar por las opciones, C para ejecutar el comando elegido, X para jugar en ese nivel y P para salir del Debug Menu.





INTERNATIONAL TRACK AND FIELD

Nadadoras con Bikinis - En la pantalla de Game Select, destacá el 100m Free Style y presioná ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ●, X. ¡Cuando empiece la carrera, las nadadoras van estar vestidas con bikinis en lugar de las mallas de competición!

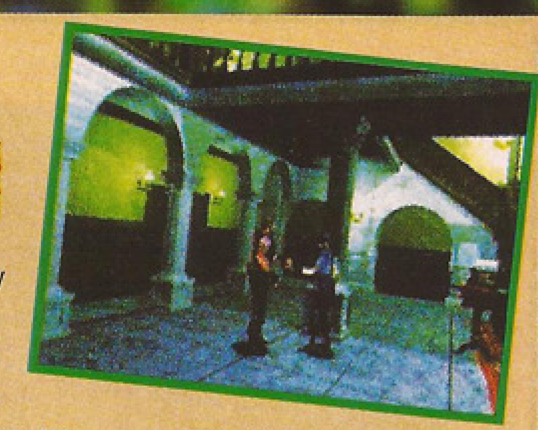






PLAYSTATION

RESIDENT EVIL



Nuevo Comienzo - Empezá un nuevo juego como Jill. Después que vos y Barry entran al comedor, volvé al vestíbulo. Wesker te va a decir que investigués unos disparos. El juego te lleva de vuelta al comedor. Volvé a la puerta y tratá de atravesarla. Barry te va a decir, "Lost courage already? That's not like you" (¿Ya te acobardaste? Me extraña de ti). Andá hasta la mancha de sangre y mirala. Barry hablará normalmente. Ponete delante del reloj de péndulo. Tan pronto como hagás esto, va a aparecer un zombie desde el otro cuarto y va a perseguir a Jill. Barry matará al zombie y usará una maldición. Volvé al vestíbulo con Barry. En la película que sigue, Barry te dará una llave ganzúa. Ahora andá a la escena donde previamente el zombie se estaba comiendo a Kenneth (en el zaguán junto al comedor) y vas a ver que éste ya no tiene piernas ni clips para recoger. Se supone que de aquí en adelante el juego va a ser más fácil.

Worms

PLAYSTATION

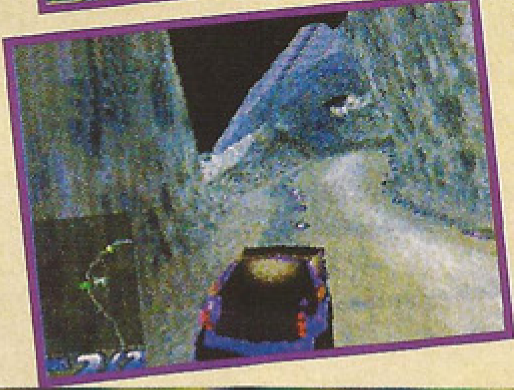
Banana Bombs, Sheep y Minigun - ¡Con este sencillo código, vas a poder tener las Banana Bombs, Sheep y Minigun! Andá a la pantalla de opciones y elegí la Weapon Option. Una vez ahí, mové el cursor para que no esté tocando ninguna palabra en la pantalla y luego presioná X y ■, juntos siete veces. ¡Las opciones cambian para darte acceso a estas nuevas armas! Además la Ninja Rope es mucho más fácil de manipular. No vas a tener ningún problema en superar cornisas y acantilados si simplemente saltás lo bastante alto.

PLAYSTATION

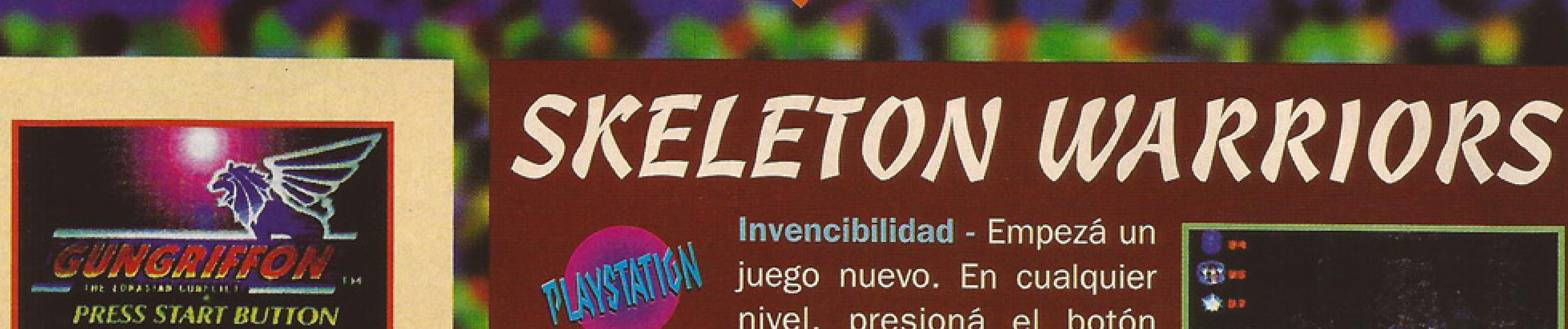
NEED FOR SPEED

Una Pista en la Luna - Este truco increíble te va a revelar Lunar Springs, que es nada menos que una pista en la Luna. Hay dos maneras de hacer esto. La primera (más difícil) es derrotar el Tournament Mode y conseguir acceso a la pista extra, auto armado, etc. Jugá el torneo de nuevo y derrotá a todas las pistas, incluyendo Lost Vegas, Time Trial o Head-to-Head Mode, y andá a Rusty Springs. En lugar de sostener solamente L1 y R1 para Oasis Springs, sostené el botón ▲ y luego presioná y sostené L1 y R1. Vas a ver aparecer la imagen de Lunar Springs. Seguí sosteniendo estos botones y presioná Start para jugar en la Luna. Otra manera de hacer este truco (más fácil) es conseguir acceso al Tournament Mode e ingresar el password SPKSHC. Volvé y elegí otro modo. Luego sostené L1, R1 y ▲ en Rusty Springs.





TRUCOS



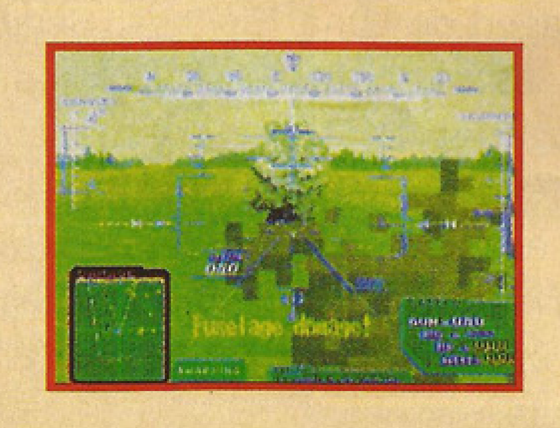
GUN GRIFFON

SATURN

Municiones Infinitas - Con este truco vas a conseguir municiones ilimitadas para tu arma principal solamente. Para esto, andá a la pantalla del título, y cuando aparecen las palabras "Press Start Button", ingresá B, B, B, C, luego START en el control del primer jugador.

Cuando cambiés de armas durante el juego, vas a notar que las municiones de todas las otras armas disminuyen, pero las municiones del arma principal no se gastan.

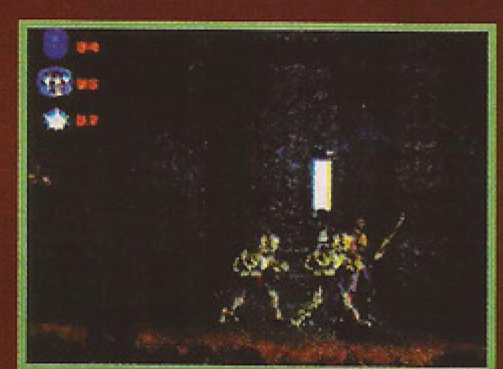
¡Esto te va a ayudar un montón a sobrevivir este game re-difícil!

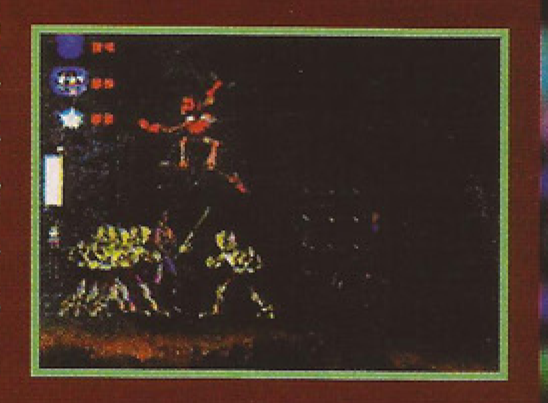


SKELETON WARRIORS

PLAYSTATION

Invencibilidad - Empezá un juego nuevo. En cualquier nivel, presioná el botón START para hacer Pause. Ahora presioná: ↓, ●, ■, ■, ↑, X y de nuevo START. Una vez que el juego no esté más en Pause, tu jugador va a ser transparente. Esto muestra que el truco dio resultado. Ahora podés caminar a través de enemigos, etc. y no resultar lastimado. Sin embargo, tenés que destruir muchos de los esqueletos que se te ponen en el camino, para pasar ciertas secciones de los niveles.





CLOCKWORK KNIGHT 2

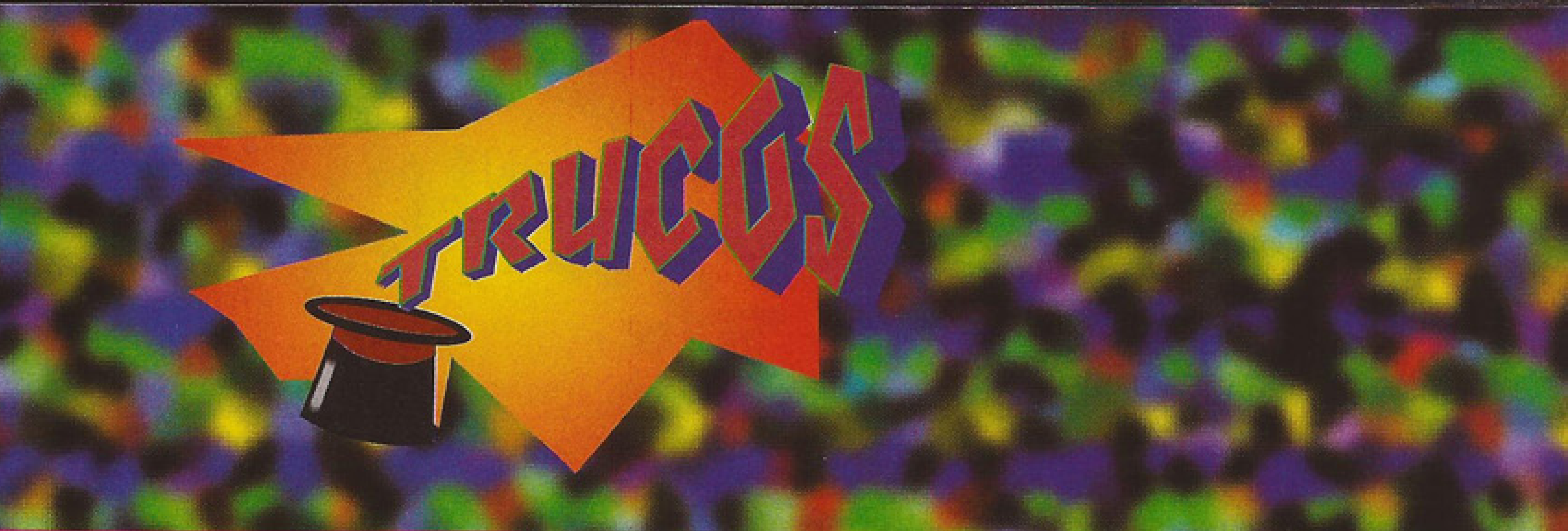
SATURN



Controlá al Boss del Nivel Uno - En cuanto aparezca el Snake Boss y el reflector, presioná ←, → + B + C simultáneamente, → + B + C simultáneamente en el control dos.

Los controles para el Boss son los siguientes: en el Direccional ← ó → para moverlo en esas direcciones; Direccional ↑ ó ↓ para que el Boss se acerque o se aleje; Z y C para moverlo hacia arriba y abajo; A, B, Y, L y R para que el Boss haga ruidos; X para hacer que la luz del cuarto se encienda y se apague; START para luchar de nuevo.





PILOTWINGS 64

NINTENDO 64

Un Atajo a Nueva York - Para conseguir entrar a un atajo genial, primero tenés que llegar a la tercera etapa y al evento Jumble Hopper. Cuando empecés la etapa, saltá entre el edificio en el que empezás y el edificio delante de tu posición inicial. La meta es pasar por la entrada del edificio azul verdoso. La mejor manera de lograr esto es saltar contra el edificio que está enfrente del mismo, y aterrizar justo al lado de la entrada abierta. Se trata de algo muy difícil de hacer y que requiere mucha práctica. Una vez que hayás dominado este



movimiento, vas a poder saltar a la entrada del vestíbulo (con mucha dificultad) y podés seguir el camino hasta que te lleve de vuelta a la calle. ¡Una vez que salgas a la calle, te vas a dar cuenta que estás en Nueva York! Esto no está muy lejos de tu línea de llegada. Si sos lo bastante bueno, vas a poder conseguir un puntaje casi perfecto, dependiendo de cuántos puntos te quitaron durante el viaje.

GOLDEN AXE: THE DUEL

SATURN

Nueva Lucha Más Rápido - He aquí una excelente manera de evitarte un montón de tiempo de carga y pasar derechito a la siguiente lucha. Elegí el Vs. Mode y luego elegí tus personajes. Una vez que haya terminado la lucha, y mientras la computadora cuenta los puntos que te ganaste de Life, Time, etc., presioná START y luego presioná el botón L superior. Va a aparecer un menú en la parte superior media de la pantalla que muestra los nombres de los personajes del jugador uno y dos. Recorré los nombres para cada jugador hasta que llegués a los que querés enfrentar en el siguiente encuentro. Una vez que hagás esto, presioná el botón L superior de nuevo y luego presioná START otra vez para sacar de pausa al juego. Después que el juego termina de contar los puntos totales, irá a la pantalla Now Loading. Pero en lugar de pasar a la pantalla Select Players, va derechito a la pelea con los personajes que elegiste antes en el menú. ¡Joya!

NOW LOADING!

GUNSHIP







Blindaje Total - Recibí las instrucciones para tu misión y empezá el juego. En la pantalla de carga (donde se vé el gráfico del helicóptero), tomá el primer control y presioná y sostené los botones L1, L2, R1 y R2 simultáneamente durante todo el tiempo en que está la pantalla. En cuanto aparece la Mission Screen, vas a ver en el ángulo superior izquierdo, la palabra "Cheat". Así vas a saber que el truco funcionó. Ahora podés volar a través del nivel sin temor de que te derriben (pero ojo, que todavía te podés hacer torta en las montañas).



JUMPING FLASH

PLAYSTATION

Hyper Mode - En la pantalla del título, presioná ↑, ↑, ↓, ↓, X, X, ←, →, ←, →, X, ▲, X, ▲ para activar el truco de selección de mundo. La casilla de opciones debe volverse roja. Empezá un game, y andá a World 1, Etapa 3, y derrotá al dragón. Después andá a World 2, Etapa 1, hacé Pause en el game, y retirate. Cuando te pregunte si querés continuar, elegí "No". En la pantalla del título, empezá un nuevo game, y andá a World 6, Etapa 3. Cuando empiece la etapa, hacé Pause en el game, retirate, y elegí no continuar. Cuando aparezca de nuevo la pantalla del título, las palabras "World 6" van a estar a la → de "Game Start". Destacá "Game Start" y presioná ←. Aparece la palabra "Hyper". Si jugás el game en este mode, obtenés las etapas extras y tenés la capacidad de hacer el salto triple.



SLAM 'N' JAM '96
STARRING MAGIC & KAREEM

PLAYSTATION

Jugadores Chiquitos - Elegí tus jugadores en cualquier mode, y empezá un game. Después de la pantalla "Scouting Report", presioná alternadamente y con rapidez L1 y R1 hasta el comienzo, y luego hacé Pause. Fijate que el último botón que presionés antes de hacer Pause sea L1. Sacá el Pause y todos los jugadores van a ser más chiquitos.



SATURN

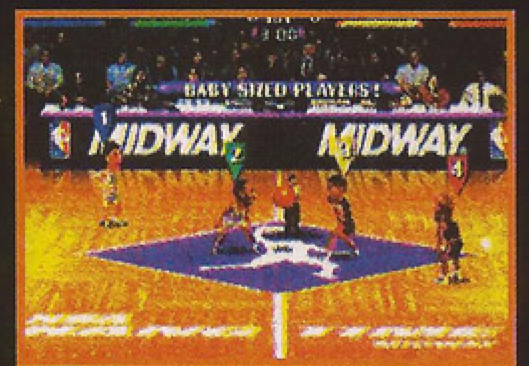
Para ingresar estos códigos, empezá un juego, y después de la pantalla "Scouting Report", hacé esto: **Cabezones:** tecleá X rápidamente hasta el comienzo. Luego hacé Pause y sacá la pausa. Los jugadores se convirtieron en unos cabezones increíbles. **Jugadores Chiquitos:** tecleá Z rápidamente hasta el comienzo. Luego hacé Pause y sacá la pausa. Los jugadores se van a haber encogido. **Porcentaje de Embocada:** presioná y sostené L hasta el comienzo del partido. Hacé Pause, luego sacá la pausa. Ahora, cada vez que vas a hacer un tiro al aro, ves un porcentaje que indica las probabilidades de que el tiro entre en el aro.

NBA HANG TIME

ARCADES

Ingresá los siguientes trucos en las casillas en la parte inferior de la pantalla en la pantalla "Tonight's Matchup". El botón Turbo cambia la primera casilla, el botón Shoot cambia el número en la casilla del medio, y el botón Pass cambia el numero en la tercera casilla.

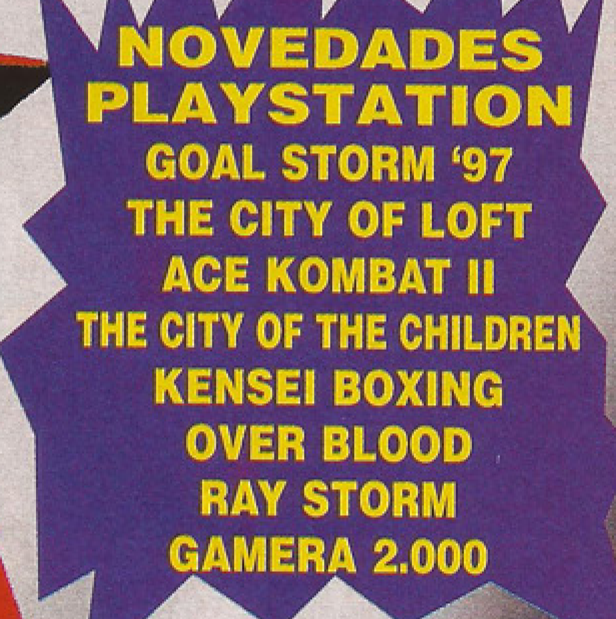
Tournament Mode: 111 - Jugadores Bebés: 025 - Código Sin Música: 048 - Guardameta: 937 - Bloqueo Máximo: 616 - Velocidad Máxima: 284 - Velocidad Hiper: 552 - Turbo Stealth: 273 - Turbo Ilimitado: 461 - Sin Empujones: 390 - Pases Rápidos: 120 - Cancha Exterior: 200, o presioná y sostené ← y presioná Turbo dos veces. - Bola ABA: Presioná →, →, Tiro, Turbo, Pass. - Cabeza Grande: Presioná ↑, Pase, Turbo. - Porcentaje de Tiro: Rotá el joystick en sentido del reloj.



CRASH

VIDEO GAMES

NOVEDADES SATURN
MAN T. T.
DIE HARD ARCADE
THE CROW
FIGHTER MEGAMIX
Y MUCHOS MAS



CANJEAMOS CD
PLAYSTATION/SATURN
CARTUCHOS
SEGA/SUPERNINTENDO
CANJE
VENTA
ALQUILER
SERVICIO TECNICO
DE CONSOLAS
TRANSFORMACIONES
DE SATURN
PLAYSTATION
TOMAMOS TU
MAQUINA EN PARTE
DE PAGO

SONY PLAYSTATION
SEGA SATURN
ULTRA 64
ACCESORIOS

CLUB DE ALQUILER CRASH





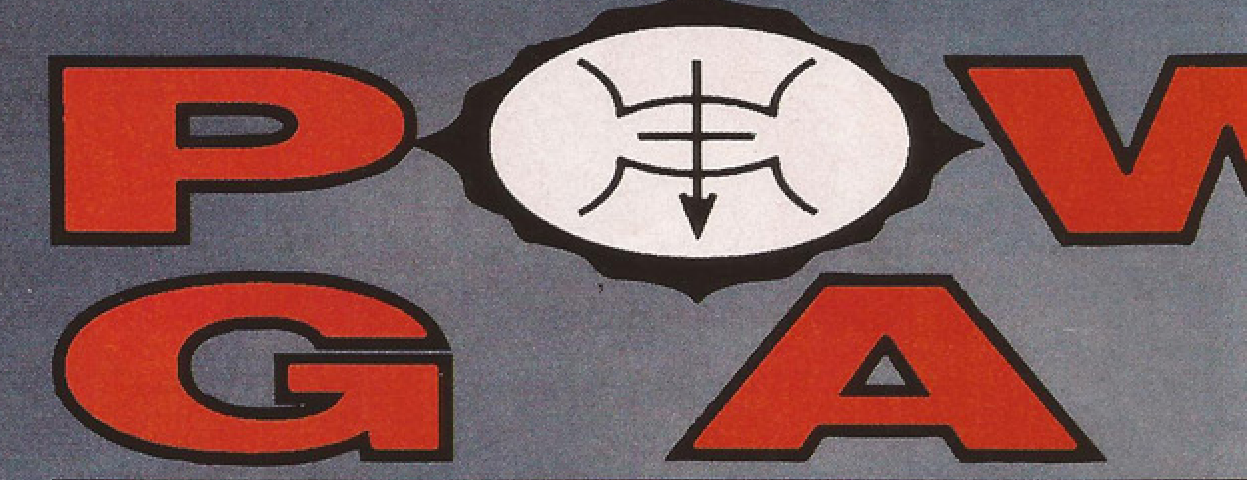




TENEMOS TODAS LAS TARJETAS HASTA 12 PAGOS
ENVIOS AL INTERIOR POR CORREO

Combate de los Pozos 407 - Cap. Fed.
Tel. Fax: 942-1115
Horario de atención: lunes a sábados de 10.30 a 21hs.

TENEMOS LA MEJOR CALIDAD AL MAS BAJO PRECIO



"EL PODER DE

POWER GAME ESTÁ CRECIENDO, E
TODO, SOMOS LA PRIMERA CASA D
QUE ESTÁ EN INTERNET, ASI ES, BUS
Y PODRÁS ENCONTRAR LAS ÚLTIMAS
TRUCOS Y

¡¡¡GRACIAS PO

SATURN:
FIFA '97
CASPER
FIGHTING VIPERS
NFL CLUB '97
HATTRICK HERO
DIE HARD TRILOGY
SOVIET STRIKE
STREET RACER
WF IN YOUR HOUSE
CRIME WAVE 3000
HEVEN
MASTER GOLF
STAR FIGHTER 3000
FIGHTER MEGAMIX
GALE RACER
WING ARMS
REAL BOUT
TIME PINBALL
VICTORY GOAL
THE CROWN
TOBAL
ROCKMAN 8X
Y MUCHOS MAS



ULTRA 64:
MARIO 64
STAR WARS
CRUIS'N USA
MARIO KART
DOOM 64
NBA HANG TIME
FUTBOL JAPONES
F1 GRAND PRIX
F1 HUMAN GRAND PRIX
TUROK
FIFA '97
BLAST CORPS
KILLER INSTINCT
WAVE RACE
WAR GODS
STAR FOX
Y MUCHOS MAS



HACEMOS ADAPTACIO

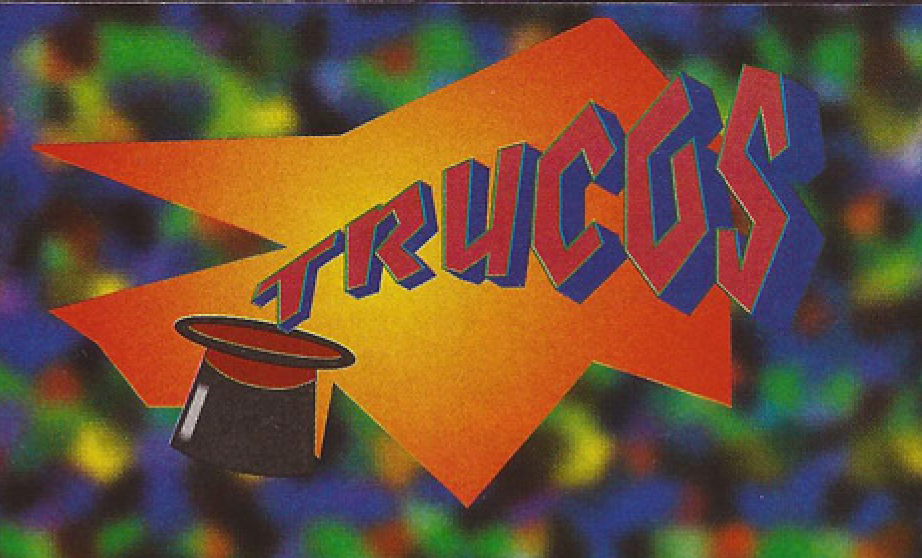
WAR GODS
INDY 500
GOAL STORM
CITY OF LOST CHILDREN
HEXEN
DESCENTE MAXIMUN
TENKA
CAMMAND & CONQUER
CRONICA DE LA ESPADA
RUSH HOUR

TENEMOS EN TOTAL 300

Te ofrecemos comprar por
por el mismo precio de mos
Y como siempre co

VENTAS POR MAYOR Y MENOR

LLAMANOS AL: (01)
AV. RIVADAVIA 2988 (1203) - BUE
ABIERTO DE LUNES A SABAD
AHORA TAMBIEN "LA PLATA" - CALLE 47
ABIERTO DE LUNES A SABADOS DE
E-MAIL: POWERGAME@OV



PLAYSTATION

WILLIAMS ARCADE'S GREATEST HITS

Menú de Trucos - Empezá cualquiera de los games de arcade y hacé Pause. Después presioná y sostené L2 y R2, luego simultáneamente presioná Select y Start. Esto hace aparecer la Bookkeeping Screen.

En esta pantalla, presioná y sostené L2 y R2 y presioná simultánemente Start y Select de nuevo. Vas a ir a una pantalla de ajuste de los juegos donde podés seleccionar la dificultad, número de vidas y otras cosas.



GUN GRIFFON



En la pantalla del título con las palabras "Press Start Button", presioná los siguientes botones muy rápidamente:

Mode Hard - ↓, C, C, A, Start

Salto Infinito - ↑, →, ↓, ←, Z, Start.

Deshabilitar Radar - B, B, B, ↓, C, Start

Municiones Infinitas - B, B, B, C, Start.



NINJA MASTERS

NEO GEO

Jugá como Ranmaru y Nobunaga - Para jugar como los bosses, empezá jugando con un jugador. En el lado Player One, poné el cursor en el luchador Kamui, y presioná ←, ↓, ←, ↑, ←, ↓, ←, ↑, →, ↓, →, ↓, luego presioná C y D simultáneamente. Van a aparecer los bosses Ranmaru y Nobunaga a cada lado de los luchadores comunes.

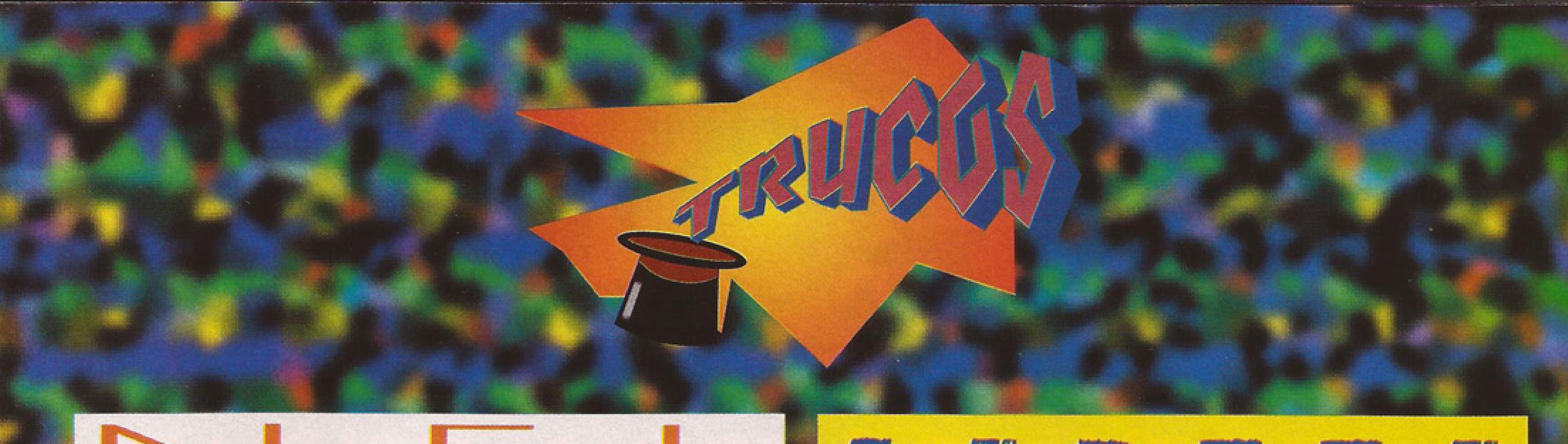
BUST-A-MOVE 2:
ARCADE EDITION



Más Créditos - en la pantalla del título, seleccioná "Options". En el menú de opciones, presioná ←, →, R1, R2, L2, L1, ↑, ↓. Aparece un reloj, que hace una cuenta regresiva de 30 segundos. Destacá la palabra "Credits" y tecleá X rápidamente. Cuando más veces conseguís presionar el botón, más créditos recibís.

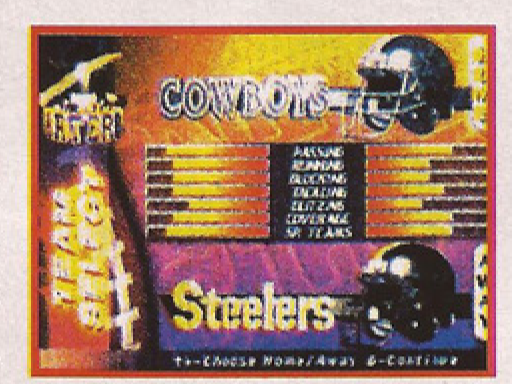


Etapas especiales - en la pantalla del título con las palabras "Press Start Button" que guiñan, presioná R1, ↑, L2, ↓. Aparece un chaboncito verde en la esquina inferior derecha. Empezá un Puzzle Game, y jugás sobre nuevos fondos.



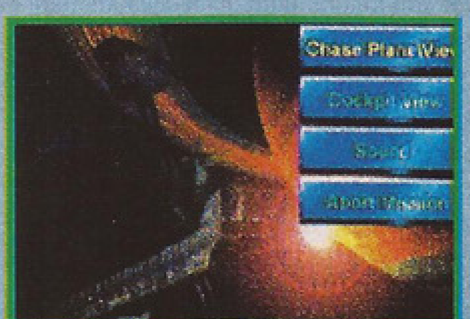
NFL QUARTERBACK CLUB '97





Equipo Oculto - Andá a Preseason Mode, y en la pantalla "Team Select", presioná X, Y, L, L, X, L. Aparece un nuevo equipo entre los Vikings y 49ers.

SOLAR ECLIPSE





Niveles Ocultos - Empezá un juego y hacé Pause. Después presioná alguno de los siguientes códigos para tener acceso a los niveles ocultos.

Nivel Corkscrew: presioná →, ↓, ↓, ←, Start, C, →, ↑.

Nivel Undersea: presioná →, ↓, ↓, ← Start, ↑, B.

Nivel Offworld: presioná →, ↓, ↓, ←, →, A, C, Y, C, A, →.

STREET FIGHTER ALPHA 2

SATURN

Cambiá el Vestuario de Chun-Li - Para que Chun-Li aparezca con la ropa que tenía en Super Street Fighter Turbo, empezá un juego con un jugador. En la pantalla de selección de personaje, presioná y sostené Start. Mové el cursor hasta Chun-Li y conservalo ahí durante cinco segundos. Mientras todavía sostenés presionado Start, presioná cualquier botón. Además de cambiar de ropa, el truco cambia la manera en que tenés que hacer su Fireball. Cargás hacia atrás durante dos segundos, luego presionás hacia adelante y tocás cualquier piña.



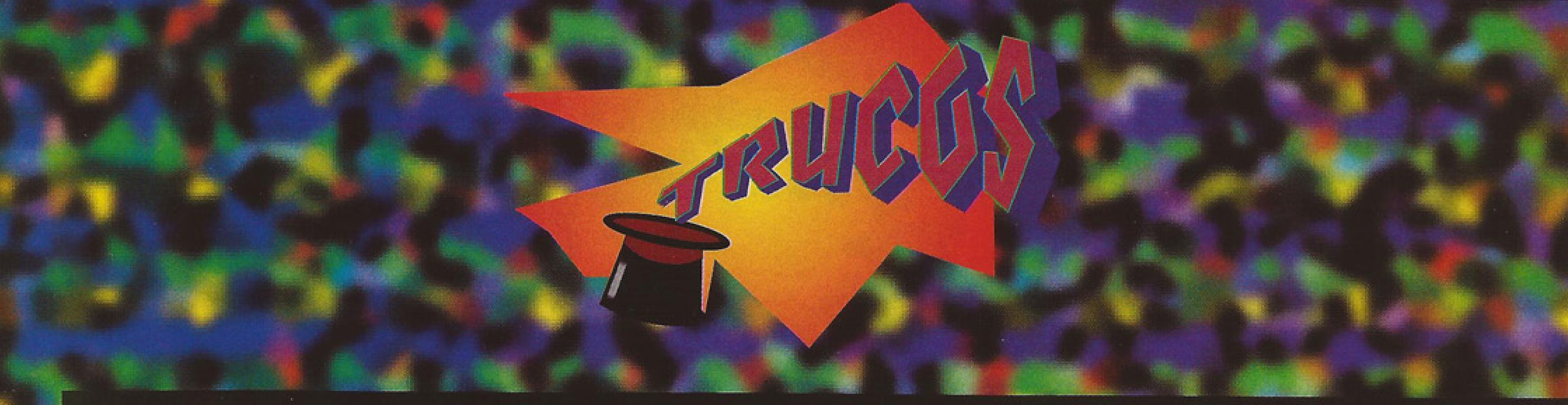


CYBERSPEED

PLAYSTATION

Corré como la Vaca Mecánica - En el menú de Opciones, seleccioná "Load", y luego "Password".
En la pantalla de Passwords, ingresá el password LLLLLLLLLLLLL. Presioná X, y empezá una carrera. Cuando empiece la carrera, vas a correr como una vaca mecánica.





SATURN ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3

Jugar como Human Smoke - elegí el Cyber-Smoke en la pantalla de selección de luchador. **Jugador Uno:** presioná simultáneamente y sostené ←, Piña alta, Bloqueo, Patada Alta, y Corrida hasta que empiece la pelea. **Jugador Dos:** presioná y sostené simultáneamente →, Piña Alta, Bloqueo, Patada Alta y Corrida hasta que empiece la pelea. Cuando empiece la pelea, Cyber-Smoke explota y se convierte en Human Smoke.

Jugar como Sub-Zero Clásico, Ermac y Mileena - ingresá los códigos para jugar como los personajes ocultos en la pantalla "Enter an Ultimate Kombat Kode". Para llegar a esta pantalla, comenzá un game contra la computadora, perdé, y no sigás. Aparece una pantalla que te pide que ingresés un código. **Sub-Zero Clásico:** X (siete veces), Y (seis veces), A (cinco veces), y B (dos veces). **Ermac:** X (nueve veces), Y (seis veces), Z (cuatro veces), A (dos veces), B (cuatro veces). **Mileena:** presioná X (siete veces), A (siete veces), B (dos veces), y C (tres veces).

Free-Play Mode - en la pantalla que dice "There Is No Knowledge That is Not Power" presioná ↑, ↑, →, →, ←, ←, ↓, ↓, todo muy rápido. Vas a oír una voz que dice "Excelente". Ahora el game está en Free Play Mode y tenés Continues ilimitados.

Kombat Kodes - Ingresá los siguientes Kombat Kodes después de seleccionar tus luchadores para un juego de dos jugadores en la pantalla "VS".

Presioná los siguientes botones:

Jugador Uno (en el Control Uno):
Ranura 1 = Botón A;
Ranura 2= Botón Y;
Ranura 3 = Botón C

Jugador Dos (en el Control Dos)
Ranura 4= Botón A; Ranura 5 = Botón Y; Ranura 6 = Botón C

(Por ejemplo, para el Blocking Disabled Kombat Kode; el jugador uno y el jugador dos deben presionar Y dos veces).

Habilidades Especiales

Inhabilitar Bloqueo:	020020
Recuperación Rápida de Uppercut:	788322

Kombat Zone Kodes

Balcony:	880220
Bell Tower:	091190
Blue Portal:	933933
Bridge:	077022
Graveyard:	666333
Jade's Desert:	330033
Kahn's Kave:	004700
Kombat Temple:	600400
Noob's Dorfen:	050050
Pit III:	820028
River Kombat:	002003
Rooftop:	343343
Scorpion's Lair:	666444
Soul Chamber:	123901
Street:	079035
Subway:	880880

Otros Códigos

Retener Flippers en corrida del casino:	987666
Mensaje "No Fear":	282282
Sin barra de poder:	987123
Jugador Uno con mitad de energía:	033000
Jugador Dos con mitad de energía:	000033
Jugador Uno con cuarto de energía:	707000
Jugador Dos con cuarto de energía:	000707
Psycho Kombat:	985125
Quasi-Randper Kombat:	444444
"Rain Can Be Found in the Graveyard":	717313
"See Mortal Kombat the Live Tour!":	550550
Combate Silencioso:	300300
"Skunky! - E.F."	122221
"There Is No Knowledge Without Power":	123926
Inhabilitar Arrojar:	020020
Animar Arrojar:	010010
"Unikorn Referri; - Sans Power":	044440
Carrera Ilimitada:	466466
Número de Versión:	999999
"Whatcha Gun Do? - E.B.":	004400
Ganador del primer round enfrenta a Motaro:	969141
Ganador del primer round enfrenta a Noob Saibot:	769342
Ganador del primer round enfrenta a Smoke:	205205
Ganador del primer round enfrenta a Shao Kahn:	033564
"You Are Entering the Land of Rellim":	642468



MARVEL SUPER HEROES

ARCADES

Sin Gemas - en el modo dos jugadores solamente, ambos jugadores tienen que elegir un luchador, y después presionar y sostener ambos botones de Start. Cuando empieza la lucha, no hay Infinity Gems, y en la parte inferior aparecen las palabras "No Gems".

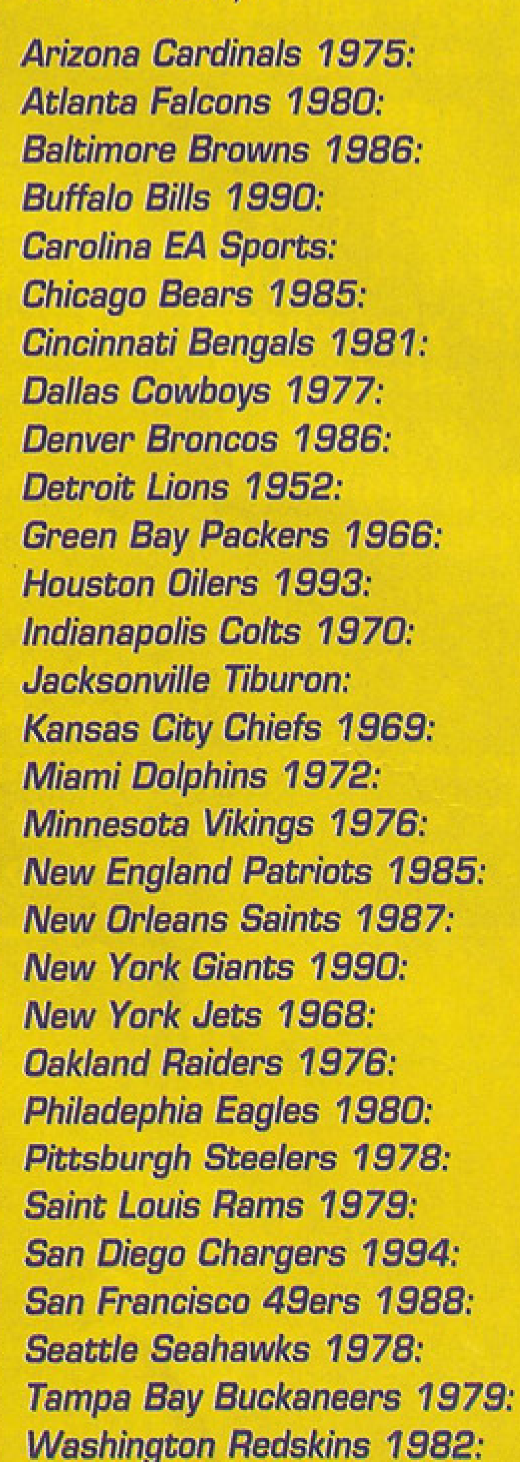
Cambiar Color - para cambiar a los personajes en la hilera superior, poné el cursor sobre el personaje que querés elegir, después presioná y sostené ↑ durante cinco segundos y presioná cualquier botón. Para cambiar el color de los personajes de la hilera inferior, poné el cursor sobre el personaje que querés elegir, presioná y sostené ↓ durante cinco segundos, y presioná cualquier botón. Cuando empieza la pelea, tu luchador tiene otro color.

MADDEN NFL '97

SNES

Equipos Ocultos - Para tener acceso a estos equipos escondidos, elegí "Play Now", e ingresá los códigos que te damos en la pantalla "Team Select". Destacá el equipo existente, ingresá el código, y aparece el equipo oculto (por ejemplo, destacá el equipo All-Madden y presioná A, L, L, A, L, L). Nota: L y R se refieren a los dos botones superiores, no a direcciones en el Direccional).





Arizona Cardinals 1975:	*presioná Y, R, A, L, L.*
Atlanta Falcons 1980:	*presioná A, L, L, Y, R.*
Baltimore Browns 1986:	*presioná B, Y, R, R, Y.*
Buffalo Bills 1990:	*presioná B, Y, L, L, Select.*
Carolina EA Sports:	*presioná ←, A, R, R, Y.*
Chicago Bears 1985:	*presioná A, L, L, R, B.*
Cincinnati Bengals 1981:	*presioná B, L, A, R, A.*
Dallas Cowboys 1977:	*presioná B, A, R, R, Y.*
Denver Broncos 1986:	*presioná L, L, Y, A, Y.*
Detroit Lions 1952:	*presioná Select, Y, L, L, Y.*
Green Bay Packers 1966:	*presioná Select, R, B, A, Y.*
Houston Oilers 1993:	*presioná R, Select, R, Select, Y.*
Indianapolis Colts 1970:	*presioná B, R, Select, Select, Y.*
Jacksonville Tiburon:	*presioná Select, Y, Select, R, L.*
Kansas City Chiefs 1969:	*presioná L, Y, R, R, A.*
Miami Dolphins 1972:	*presioná A, L, L, B, Select.*
Minnesota Vikings 1976:	*presioná B, R, R, R, R.*
New England Patriots 1985:	*presioná B, L, Y, Select, A.*
New Orleans Saints 1987:	*presioná L, B, L, B, Select.*
New York Giants 1990:	*presioná B, Y, R, L, Select.*
New York Jets 1968:	*presioná Y, Y, A, L, L.*
Oakland Raiders 1976:	*presioná B, R, A, L, Y.*
Philadephia Eagles 1980:	*presioná B, A, L, B, Y.*
Pittsburgh Steelers 1978:	*presioná Select, L, A, Select, R.*
Saint Louis Rams 1979:	*presioná L, R, R, A, Select.*
San Diego Chargers 1994:	*presioná Select, A, L, L, Y.*
San Francisco 49ers 1988:	*presioná B, A, Y, Y, R.*
Seattle Seahawks 1978:	*presioná A, R, R, Y, Y.*
Tampa Bay Buckaneers 1979:	*presioná →, R, L, L, Select.*
Washington Redskins 1982:	*presioná B, L, L, R, R.*
All Madden NFLPA:	*presioná A, L, L, A, L, L.*



DARK FORCES
Major Mike
Tiros por corredores
1 jugador

Gráfico	8
Sonido	9
Desafío	8
Diversión	7
Jugabilidad	7
Originalidad	7

★ Al luchar contra los dragones Kell con tus puños en el pozo de dragones de Jabba, usá tácticas de atacar y retroceder. No te gastés en tratar de acabarlos de una a fuerza de golpes.

★ En la planta de armado de Dark Troopers, dejá caer minas I.M. en las cintas de transporte para acabar con los que te esperan en la otra punta.

★ Si ves una grieta en las paredes, arrojá un Thermal Detonator adentro. Vas a hacer un agujero en el que vas a encontrar ítems escondidos.

★ Usá con prudencia los ítems a batería: nunca sabés cuando una situación va a requerir que gastés la batería por un tiempo largo.

★ No entrés a lo loco disparando láseres en todos los cuartos, porque algunos lugares tienen superficies que hacen rebotar el rayo hacia vos.

★ Mantenete en movimiento cuando estás vadeando entre las aguas cloacales. Si te quedás quieto, seguro que te ataca algún monstruo sumergido.

★ En la Misión 11 (Imperial City), presioná en el muro con el emblema del Emperador. Encontrarás un interruptor; disparale y un ascensor te va a llevar a una zona escondida con un Revive y Power-Up.

DARK FORCES

Es una nueva versión en el género de los games de tiros por corredores oscuros, llenos de monstruos malignos. Hay que reconocer que tiene algunos aciertos ...pero los gráficos defectuosos y la jugabilidad lenta echan todo a perder.

EL JUEGO

Básicamente, vas a ser enviado en diversas misiones, desde liberar cautivos hasta cometer actos de sabotaje. También te vas a enfrentar con un montón de enemigos clásicos de la Guerra de las Galaxias, desde los Stormtroopers del Imperio a monstruos de la basura, y hasta el mismísimo Boba Fett.

Misiones largas con varios objetivos te ofrecen muchos momentos de acción tensa. La posibilidad de saltar y agacharte, así como elementos de estrategia, le agregan condimento a la mecánica ya un poco aburrida de apuntar y disparar. De paso, hay algunas armas copadas con las que podés reventar a tus enemigos.

LOS GRÁFICOS

Las diferentes etapas tienen imágenes coloridas y bien texturadas, mientras que los disparos de las armas son una masa. Por desgracia, tus enemigos son rígidos y se mueven a saltitos. Y ahí viene la mala noticia: el juego es desparejo en sus movimientos, y justo cuando la acción se ponía mejor, empiezan los retrasos. Tu ritmo también se vuelve más lento a lo largo del juego, lo que es un plomazo en situaciones cuando hace falta precisión.

LOS SONIDOS

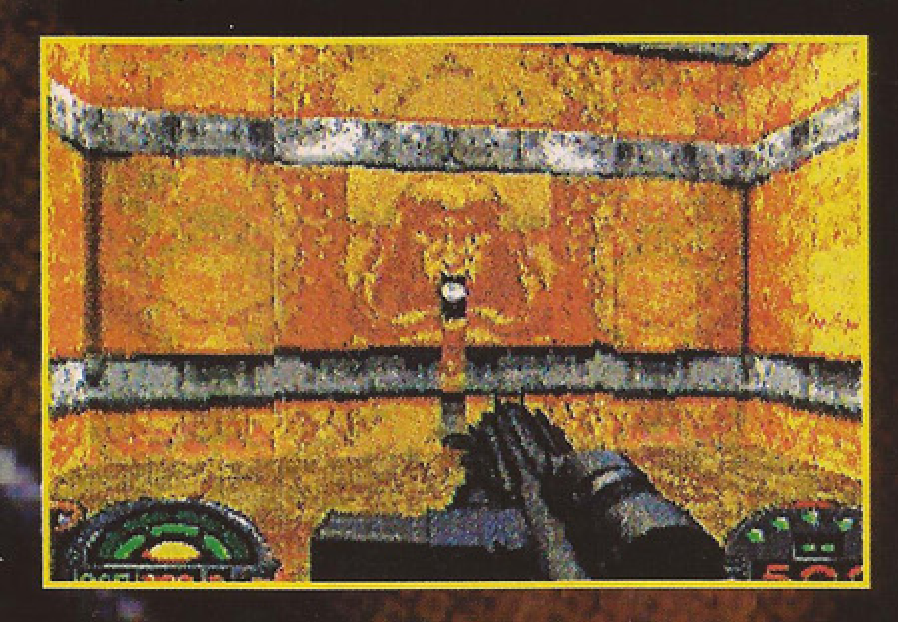
Los efectos de audio, desde el grito de "Halt!" de los soldados imperiales hasta los diversos disparos de láser están joya, y la música ayuda a la acción y aumenta la tensión. Por este lado, todo bien...

LOS CONTROLES

Este es el lado peor. Es muy molesto no poder configurar a gusto el control. Las funciones simultáneas de dos botones son re-difíciles de aprender a manejar. La jugabilidad es decididamente la parte floja del juego.

RECOMENDACIÓN

Los fanas de Star Wars y los adictos a andar a los tiros por corredores oscuros deben probar este game, que aporta lo suyo a este género. Los demás, sigan recorriendo su Doom o su Power Slave.







Perfect Weapon

PERFECT WEAPON
ASC
Acción / Aventura
1 jugador

Gráfico	10
Sonido	9
Desafío	8
Diversión	6
Jugabilidad	4
Originalidad	8

★ Usá constantemente los barridos de piernas. Es un golpe poco vistoso pero fácil que resulta muy bien contra enemigos chicos.

★ Cuando un oponente está atontado, atacá en seguida a otro oponente; no te gastés más con el que ya está fuera de combate.

★ Si te vas de pantalla, retrocedé para volver a ajustar el ángulo de la cámara.

★ Pasá corriendo ante los grupos de enemigos, y después date vuelta y peleá: no dejés que los oponentes se pongan detrás tuyo. Si no te vas a encontrar atrapado entre enemigos, y uno te va a golpear mientras peleás con el otro.

Los fondos son alucinantes: detallados, coloridos, exóticos. El sonido es casi perfecto: las voces están buenísimas y los efectos sonoros de los extraterrestres son escalofriantes. Pero ...
En Perfect Weapon, vos sos Blake Hunter, un campeón de artes marciales que es raptado y forzado a luchar por su vida en mundos extraterrestres extraños. Es un game de lucha de acción y aventuras tipo Resident Evil, y podés lucirte con un gran número de golpes, ya que vas aprendiendo nuevos golpes y combos a medida que avanzás.
La idea del argumento es buena, pero la jugabilidad es un asco. Los movimientos, lentos y pesados, son difíciles de hacer. Hasta correr es un trabajo que no siempre sale bien, y la mecánica del juego es totalmente frustrante. Claro, en las luchas todo esto se convierte en la pesadilla de un gamemaníaco: cuando te golpean, a veces te giran de costado, y entonces no podés atacar. Otra molestia es el cambio constante de los ángulos de la cámara, incluso cuando estás peleando: a veces te podés encontrar que te has ido a luchar fuera de la pantalla.
La buena noticia es que los fondos son preciosos, coloridos y exóticos, de los más lindos que hemos visto este año.
La mala noticia es que los enemigos, muy copados, son durísimos de derrotar; y para colmo de males, les falta definición. La dificultad en aumento hace todavía más molesta la mala jugabilidad. Si a esto le sumás la gran cantidad de enemigos con que te encontrás, comparados con la escasa posibilidad de recuperar tus energías, enseguida te van a dar ganas de mandar todo a cantarle a Gardel.
Para resumir: No es un mal juego, si tenés mucha paciencia, pero los controles son un problema grave.

★ Correr es difícil, así que corré solamente en lugares abiertos. Cuando estés en lugares más complicados, avanzá despacito.

★ Usá el salto hacia atrás para salir de situaciones jorobadas. Te saca rápidamente del peligro, y hasta podés golpear a algunos enemigos de paso.

★ La mayoría de los niveles piden que vos encontrés un objeto para ayudarte a sobrevivir a los elementos (si no tu barra de salud baja rápidamente). En el primer nivel, buscá los remedios contra el resfrío del lado derecho del nivel, después que encontrás el radar.





Fórmula 1

FORMULA 1
Psygnosis
Carreras
2 jugadores
(con cable)

Gráfico	10
Sonido	9
Desafío	9
Diversión	9
Jugabilidad	10
Originalidad	9

★ "Chuparse" detrás de un oponente te va a dar mayor velocidad para pasarlo.

★ Fijate detrás tuyo en las rectas o justo después de las curvas cerradas para impedir que intenten pasarte.

★ Los choques a los adversarios son tentadores y pueden permitirte adelantar un poco, pero casi siempre te quitan demasiada velocidad.

★ En Arcade Mode, a menudo te puede salir bien si cortás camino en las curvas para adelantar más fácilmente.

★ La base de la F1 es tomar las curvas siguiendo una línea perfecta a la velocidad perfecta. Preparate aprendiendo el recorrido de la carrera antes que comience.

★ Si estás perdiendo el control en una curva, frenar te va a costar menos tiempo que salirte de la pista. Intentá soltar el acelerador antes de frenar, así vas a correr menos peligro de sufrir una patinada.

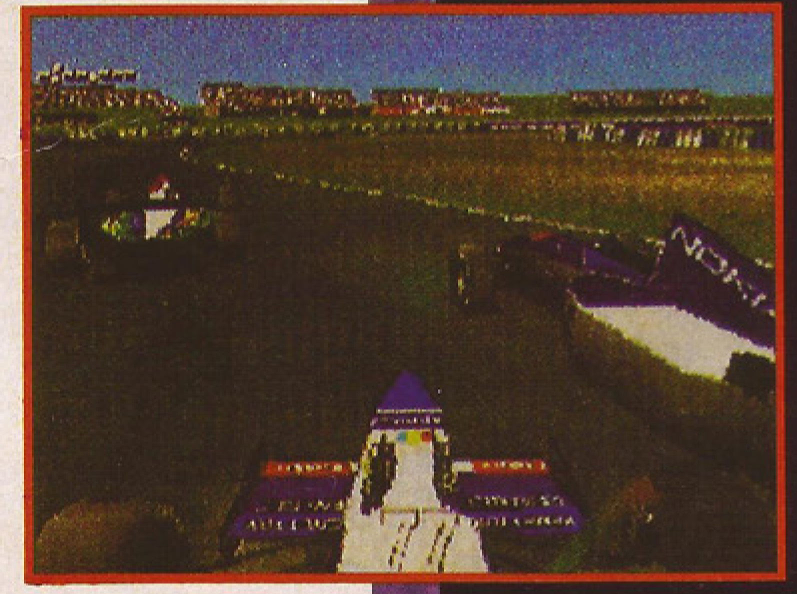
Para el PlayStation, los gamemaníacos "tuercas" tienen buenas opciones. Si lo tuyo son las carreras con muchos jugadores y choques y mucho bolonqui, estilo arcade, Andretti Racing puede ser lo mejor ...pero para los fanas adictos al realismo y la emoción de alto octanaje, Formula Uno es su máquina.



Muchas Buenas y Alguna Pálida

Entre otras cosas, tiene una de las listas de elementos más completas que hayas visto en un game de carreras. Podés elegir entre 35 corredores, 13 equipos, y 17 pistas ...todos tomados directamente de la vida real, la temporada 1995 de F1. De ahí, todavía podés elegir si correr en el Arcade Mode, más fácil y menos realista, o en el Grand Prix Mode, casi un simulador por lo exigente. En ambos, tenés la posibilidad de optar por Exhibition o Full Season.

Tanta riqueza tiene una mala noticia o dos: los tiempos de carga duran una eternidad ...y por olvido o por mayor limpieza de la pantalla, no han puesto un mapa de la pista sobreimpreso. Pero volvamos a la fiesta. Una de las cosas más divertidas de este game tan detallado y rico en opciones, es la manera en que se adapta para que todos los participantes se diviertan. Por supuesto, podés cambiar el tipo de neumáticos, la carga de combustible, la fuerza de adherencia a la pista, y todos los chiches, antes de cada carrera o en los boxes. Pero los novatos pueden también agregar todo tipo de ayudas en la conducción y los frenos para salir bien parados en las difíciles carreras de F1. Los veteranos pueden elegir enfrentar una lluvia torrencial, carreras de 74 vueltas, manejo rigurosamente realista, y paradas en los boxes. Para todos, los controles brindan una copadísima reproducción de la acción a alta velocidad de F1. Como en las carreras reales, la meta básica es lograr el recorrido perfecto que te permite tomar una curva manteniendo el máximo de la velocidad ...si tu habilidad es capaz de lograrlo, los excelentes controles te permiten ganar.

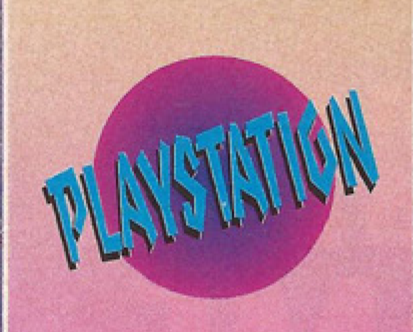


Espectáculo y Ruido

Visualmente, F1 está bien colocada con sus autos nítidamente detallados, una gran cantidad de ángulos de cámara, y en general una perfecta sensación de velocidad sobre la pista. Los escenarios muestran ambientes bien tridimensionales, aunque las pistas son un poco feas y carentes de detalles. La peor noticia es que todo el show sufre muchos problemas técnicos.

Los sonidos de la carrera van a hacer temblar tus parlantes, con el agudo rugir de los motores, el chillar de los neumáticos y el griterío de la multitud. Como suele ocurrir muchas veces, la nota floja la da el comentarista, que a veces resulta muy irritante.

Resumiendo, un game con buenos gráficos, sonidos excelentes, unos controles de aquéllos, que te va a dar muchas horas de diversión, y que vas a poder jugar muchas veces, a medida que vas cambiando el nivel de dificultad. Para los corredores de alma, que buscan el realismo tenso y preciso de las pistas, es EL juegazo a comprar.



Blood Omen: Legacy of Kain

Blood Omen es un auténtico game de horror, no apto para estómagos débiles o mentes perturbadas.

BLOOD OMEN: LEGACY OF KAIN
Crystal Dinamics
Acción / Aventura
1 jugador

Gráfico	8
Sonido	10
Desafío	8
Diversión	8
Jugabilidad	7
Originalidad	8

★ Fondos e interiores detallados y sombríos animan este juego de visión superior.

★ La mala noticia es el scroll, que avanza en forma impredecible y echa a perder algunas luchas.

★ Las armas dan ruidos metálicos, los gritos son escalofriantes, y hasta la sangre hace sonidos nauseabundos. Las voces de los actores son impresionantes y la música contribuye al ambiente general.

★ Un extenso mundo fantástico con onda medieval y un desafío para valientes te aseguran horas de juego.

Crystal Dynamics ha elaborado un game a la vez hipnótico y horroroso, que puede cumplir tus más oscuras fantasías vampirescas ...o repugnarte sin remedio. Curiosamente, ha sido calificado Apto Solamente para Adultos, y no debería caer en manos de los pibes o personas con problemas mentales (aunque seguramente ambas categorías van a ser las más atraídas por su sanguinolencia). Los gráficos son muy violentos, y los sonidos son repugnantemente impresionantes. La historia engancha y ayuda a seguir adelante a pesar de que la acción es medio pesada. Como Kain, un vampiro que desearía dejar de serlo, tenés que succionar la sangre de tus víctimas, y recorrés un extenso mundo medieval buscando al demonio que capturó tu alma. Tenés que dar espadazos, lanzar hechizos, y chupar sangre (podés hacerlo manteniendo una distancia de hasta medio metro). Y hay que reconocer que tanta actividad no siempre es divertida, porque la visión desde arriba se vuelve lenteja con la carga de datos y el scroll lateral a sacudones.

Con los controles bastante simples podés hacer la clásica rutina de "adelante-espadazo-atrás" para derrotar (cuando podés) a los abundantes cazadores de vampiros (que son los malos). También podés equiparte con 34 armas y hechizos bastante copados. Más interesante, podés convertirte en un lobizón, un murciélago, un fantasma o un humano, cada uno con sus habilidades particulares.

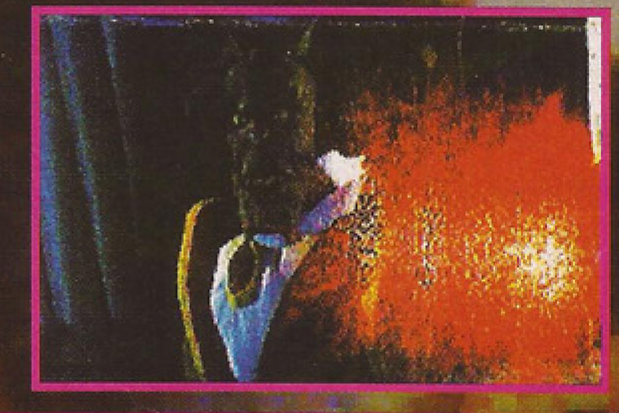
Resumiendo, Blood Omen puede ser calificado como un game de aventuras más que de acción, y que en muchos aspectos se destaca como un buen cuento de vampiros.

A veces, cuando volvés a los Nine Pillars of Nozgoth, Ariel te da una pista. Usá la forma de murciélago para volver ahí desde cualquier parte.

El Lobizón (Werewolf) te permite trepar montañas y recibir más golpes con menos daños.



Si presionás rápidamente CUADRADO te podés mandar ataques de armas en combo. El combo de la doble hacha giratoria, por ejemplo, es una masa cuando te enfrentás a un grupo de enemigos: desplazá a Kain mientras gira.



Tratá de no usar los Hearts of Darkness porque te dan la resurrección automática.

Guardá a tus víctimas encadenadas a la pared para recurrir a ellas cuando necesités un "bocadito" de emergencia.

La Bone Armour te hace menos notable para los Undead, pero te puede impedir activar los interruptores de las puertas.



WRESTLEMANIA THE ARCADE GAME

WWF WRESTLE MANIA THE ARCADE GAME
Acclaim
Lucha
1 ó 2 jugadores

Gráfico	9
Sonido	9
Desafío	9
Diversión	9
Jugabilidad	9
Originalidad	7

★ Aunque tan buenos como los de la versión para PlayStation en muchos aspectos, los gráficos a veces tienen los bordes feos.

★ Aunque ya no es tan original, todavía es divertido de jugar, y como game para dos jugadores, es uno de los mejores de lucha para esta consola (después de VF2 y MK3).

★ Las mismas voces que la versión PSX, pero más fuertes y claras. El anunciador hace sus comentarios y el público se hace oír. Pero nada nuevo.

De todos los intentos del Saturno por adueñarse de los éxitos del PlayStation (Destruction Derby, Wipe-out) ésta es una traducción que se mantuvo fiel a su original. WWF Arcade es tan rápida y divertida como la versión PlayStation ...la única desilusión es que aunque ha pasado casi un año desde que se presentó el game PSX, nada importante ha cambiado en el game para el Saturno. Vuelven los mismos ocho luchadores, incluyendo a Sean Michels y Bret Hart, todos con los mismos golpes que antes.



Los sonidos y los gráficos también siguen siendo los mismos, con sprites de movimiento rápido y golpes velocísimos. Decididamente es uno de los mejores games de lucha de la nueva generación, con combos de muchos golpes repiolas y espectaculares golpes especiales.

Para los dueños de Saturnos que hayan estado envidiando los games de sus vecinos con PlayStations, se trata de una versión casi perfecta de un éxito de PSX. Acclaim se lució con ambos sistemas.

COMBOS NO COMBOS

Todos los jugadores tienen un movimiento de varios golpes, después de agarrar al oponente, que puede achicar seriamente la barra de vida de un oponente. Aquí te damos algunos:

LEX LUGER
Después de agarrar, sostené →, tecleá Power Kick, Power Kick, Power Kick, Power Kick, Power Punch.

SHAWN MICHAELS
Después de agarrar, sostené →, tecleá Power Kick, Power Kick, Power Kick, Power Kick, Power Punch.

DOINK
Después de agarrar, sostené →, tecleá Punch, Punch Punch, Punch, sostené ←, tecleá Power Punch.

THE UNDERTAKER
Después de agarrar, sostené →, tecleá Punch, Punch, Punch, Punch, Punch, sostené ←, tecleá Power Punch.

BRET HART
Después de agarrar, sostené →, Kick, Kick, Kick, Kick, Power Kick.

RAZOR RAMON
Después de agarrar, sostené ↓, tecleá Punch, Punch, Punch, Punch, Power Punch.

BAM BAM BIGELOW
Después de agarrar, sostené →, tecleá Power Kick, Power Kick, Power Kick, Power Punch, ↓, ↓, Power Kick.

YOKOZUNA
Cuando estás cerca, tecleá Punch, Punch, Punch, Punch.



SNES

DONKEY KONG COUNTRY 3
Nintendo
Acción / Aventura
2 jugadores
32 Megas

Gráfico	10
Sonido	9
Desafío	9
Diversión	9
Jugabilidad	10
Originalidad	8

★ Los fondos son nítidos y coloridos (los niveles acuáticos son un cuadrito) y los personajes tienen unos detalles joya (fijate en la expresión del bebé elefante cuando vé una rata Murky Mill).

★ La música y los efectos de sonido crean un ambiente sensacional (aunque no sean novedosos). Fijate que los osos tienen su propio tema musical; Blue Bear es acompañado por su propia pista blusera.

★ Podés saltar, arrojar, y trepar sin el menor esfuerzo y con gran precisión. El elefante tiene algunos movimientos copados; por ejemplo, chupa barriles hacia él, y luego los tira con la trompa.

DONKEY KONG COUNTRY 3

Valió la pena esperar y comerse las uñas, SNES-maníacos. Los gráficos están alucinantes, y el juego (aunque no tiene nada de novedoso) sigue siendo entretenido: DKC3 es uno de los mejores games de 16 bits en los últimos años.

Los responsables de su desarrollo, Rare Ltd., han repetido la fórmula exitosa que usaron en Donkey Kong Country y DKC2. Tenemos cinco mundos diferentes, nuevos personajes principales como Kiddy, un gorilón bebé que atraviesa los pisos, nuevos personajes secundarios como un bebé elefante que arroja agua, y detalles copados (fíjense cuando Wrinkly Kong está al fondo...está jugando Super Mario 64).
La única mala noticia es su onda "cuchi-cuchi": los animalitos bebés resultan un poco empalagosos a veces, y el juego es básicamente el mismo de antes. Algunos cínicos pueden mirarlo con desprecio, pero ellos se lo pierden: la mayoría estamos de acuerdo en que es un broche de oro para el viejo y querido SNES.



★ En el Rocket Barrel Ride, andá a la izquierda hasta la cornisa detrás de la catarata, luego entrá al Rocket Barrel que está al fondo.

★ Derrotá al boss Arich la araña saltando desde su espalda para conseguir barriles nuevos, y después arrojándoselos a la cara.

★ Antes que tu bebé elefante use sus siete chorros de agua, rellenalo haciendo que meta la trompa en el río.

★ Derrotá al primer Boss: rompé el barril, poné al bicho de espaldas, y arrojalo en la boca de Belcha para que se caiga al pozo.

★ En el game de bonus de cada mundo, fijate en el orden que siguen los colores que destellan (vas a tener que aprenderlo).

★ En Ripsaw Rage, no te golpeés la cabeza cuando saltás o no vas a esquivar el serrucho que sube por el árbol.



CRUIS'N USA
Nintendo
Carreras
1 ó 2 jugadores

Gráfico	8
Sonido	6
Desafío	8
Diversión	7
Jugabilidad	7
Originalidad	7

★ En el bosque (Redwoods), reducí la velocidad en las dos últimas vueltas en S para retener el control. Las rectas vienen siempre después y si aquí perdés posiciones, perdés la carrera.
★ El Devastator es velocidad pura para los conductores avanzados, pero el Italia es una combinación más tranqui de velocidad y manejo fácil para los principiantes.
★ Cuando sufrís un trompo o un choque, mientras tu auto está fuera de control, sostené U : Te vas a enderezar mucho más rápido que si tratás de volantear.
★ Observá los movimientos en la distancia de los oponentes comandados por el CPU, que te indican los obstáculos que se aproximan.

cruis'n USA

Se trata de un game que fue un éxito de los arcades hace algunos años, y que finalmente llega a los sistemas hogareños.



EL JUEGO

El tipo de diversión y los gráficos son bastante iguales a la versión Arcade, o sea que se trata de una acción con muchos choques, todo muy superficial y sin nada de tecnicismos mecánicos. Las carreras recorren Estados Unidos y sus principales atracciones turísticas, así que vas a ver pistas en el Gran Cañón del Colorado, en la ciudad de Washington, en el Bosque de Sequoias, etc.



Podés elegir uno de cuatro modelos de auto bastante buenos, en el modo Exhibition o en Championship. Lo malo del juego es que aunque al principio te enganchás, al cabo de un rato la cosa se pone aburrida porque no hay suficiente variedad ni desafío para mantener el interés. Digamos que es un juego para alquilar por un rato.

LOS GRÁFICOS

El aspecto visual es fiel a la versión Arcade, con pistas lindas y autos llamativos. Sin embargo, cuando la imagen se retrasa o da saltitos te acordás que estás en tu consola; y la cosa se pone peor todavía en los juegos de dos jugadores con pantalla partida.

EL SONIDO

Justamente en un game de carreras, los sonidos pobres son un defecto grave. Los ruidos de los motores apenas se oyen, y la musiquita tonta no acompaña para nada la acción violenta.

LOS CONTROLES

Aunque podés ajustar la dirección a tu gusto, el manejo es bastante irregular, y A veces te comés un choque injustamente. La práctica permite superar bastante este defecto... si no te aburrís antes.
No es un mal juego para los que les copan las pistas divertidas y las chapas abolladas.

★ En San Francisco, entrá con cuidado en estas curvas ciegas cuesta abajo: ¡usualmente hay un obstáculo en el fondo!

★ Mantenete a la derecha en los túneles de Chicago...el tráfico que viene por el lado izquierdo es la muerte segura.



WAVE RACE 64

WAVE RACE 64
Nintendo
Carrera
de jet-ski
2 jugadores
64 Megas

Gráfico	10
Sonido	6
Desafío	9
Diversión	10
Jugabilidad	9
Originalidad	8

★ Los aspectos visuales de Wave Race son una exhibición de los alucinantes progresos gráficos del N64.

★ A pesar de los efectos buenos de motores y olas, la musiquita y la voz irritante del anunciador te van a amargar.

★ Los controles sencillos consisten en simplemente presionar el acelerador y dirigir con el joystick, y sin embargo el manejo del jet-ski es excelente y realista.

★ Incluso sin el gancho de las imágenes alucinantes de Wipeout XL, Wave Race hubiera sido un juegazo adictivo de carreras, que te atrapa por su realismo y desafío.

Los jet-skis generalmente dan la imagen de un lago en verano y estos aparatitos haciendo ruido arriba y abajo tontamente, pero Wave Race 64 tiene una acción electrizante y una competencia feroz. El juego está lleno de impactantes imágenes tridimensionales y de un juego en que el desafío está tanto en las olas espumosas y agresivas como en derrotar a tus oponentes.

Los jugadores eligen entre cuatro jet-skis antes de iniciar seis pistas llenas de "puertas" estilo slalom. Las carreras están divididas en tres torneos contra tres oponentes (del CPU), en una carrera contra el reloj, o en recorridos peligrosos en que vos vas ganando puntos cuando aterrizás bien. Si completás un torneo, se abre el siguiente nivel de dificultad: las puertas son más difíciles de pasar, los oponentes son más duros de vencer ...pero la victoria trae el premio de dos pistas ocultas.

Es un juego de carreras original y copadísimo. Wave Race es el tipo de título que puede darle el éxito al nuevo Nintendo 64.

Para hacer una vuelta cada vez que embolsás aire, sostené presionado Arriba mientras subís por la rampa (o la ola), y después sostené Abajo hasta que tu jet-ski ejecute una vuelta de 360°.

En las esquinas muy difíciles, mové Down en el joystick para tener más fuerza de corte.

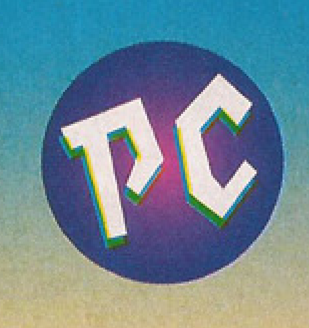
Cuando avanzás a niveles de dificultad más elevada, se abren nuevos caminos en algunas pistas. Observá a tus oponentes del CPU para decidir el mejor camino.

Cuando te salteás puertas, perdés potencia, pero algunas veces podés seguir un camino más directo (y más rápido) hasta el final.

La clave de conducir bien es empezar cada giro con bastante anticipación.

Cuando saltés, mirá hacia adelante y alineate con la siguiente puerta, o te vas a pasar de largo sin quererlo.

En la última pista, la marea se va retirando más y más rápido a medida que la carrera avanza, de modo que está atento a obstáculos que estaban sumergidos en la vuelta anterior.



Jetfighter III

JETFIGHTER III
Mission Studios / Interplay
Simulador de vuelo
1 jugador

Gráfico	8
Sonido	6
Desafío	7
Diversión	6
Jugabilidad	8
Originalidad	7

Interplay:
(www.interplay.com)

Plataforma:
DOS/Win 95 CD

Requisitos:
486DX4/100, 8 Mb RAM, DOS 5.0, SVGA, drive 2X CD-ROM, tarjeta de sonido

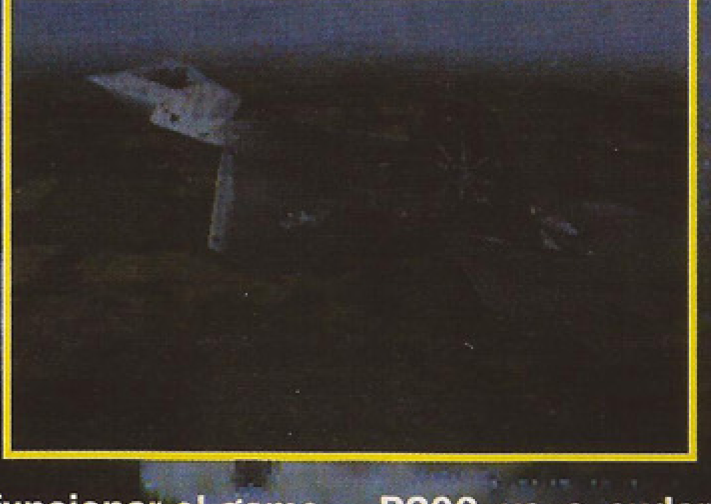
Recomendación:
P133, 16Mb RAM, drive 4X CD-ROM

★ Es un game realista... pero no es para fanas rabiosos de los simuladores de vuelo.

★ El gran detalle con que aparecen las ciudades hace que volar a través de las zonas pobladas sea una diversión copada.

★ El terreno está recreado con mucho detalle a partir de los datos de especialistas en cartografía.

Jetfighter III apareció en un mercado ya bastante llenito, en que tenés simuladores "hardcore" como Back to Bagdad, y juegos con aviones como F-22 Lightning de Novalogic. Ya hace bastante que salió Jetfighter II, y su continuación era uno de los games más anticipados por los fanas de volar en la pantalla. Digamos desde ahora que JFIII es un GAME, y no un simulador; aclarado esto, podemos agregar que´es un buen game.



Tenés que instalarlo bajo Windows 95 (mode DOS) o DOS, y en pocos minutos vas a estar listo para volar. Un bajón: no hay sonido cuando hacés funcionar el game bajo Win 95 (Mission Studios ha prometido una solución).

Empezás el juego a bordo de un portaaviones nuclear clase Nimitz perteneciente a las Naciones Unidas, el Peacekeeper, que es parte de una fuerza de despliegue rápido del organismo mundial. El Peacekeeper va a ser tu transporte a diversos escenarios bélicos en todo el mundo, vas a volar con el F-22 ó el F/A-18.

Una interfaz novedosa te permite caminar por el portaaviones y visitar varios cuartos en los que obtenés acceso a las misiones y otras áreas del game. En la biblioteca, una enciclopedia multimedia te proporciona información sobre diversos aviones y sistemas de armamento, y un periódico te pone al día sobre acontecimientos mundiales "actuales" durante una campaña. Combiná estos elementos con un sistema de correo electrónico ("e-mail") dentro del mismo juego, y la suma es que te sentís totalmente sumergido en este mundo simulado. Si te aburrís de explorar por ahí, podés "saltar" directamente a cualquier parte del barco usando un menú en pantalla.

Hay 13 misiones de entrenamiento completas con ayuda para cada fase. Las misiones de campañas vienen con mapas nítidos y planes de vuelo que te explican tus objetivos. Antes que empecés una misión, tenés la oportunidad de elegir qué armas cargar entre las disponibles. Hasta podés adornar la trompa de tu avión con una serie de dibujos, usando un programa de pintura al que tenés acceso desde el hangar.

JFIII soporta un número de resoluciones de pantalla desde 320 por 200 a 640 por 480, y te permite controlar nubes y condiciones de visibilidad. Con todas estas opciones, casi seguro que podés hacerlo funcionar en algunas de las PC viejas, aunque incluso una P200 va a sudar con la velocidad de los cuadros si ponés al mango todas las configuraciones. Sin embargo, los gráficos de alta resolución son una masa.

Pero todo se paga, y el costo de tener esos gráficos re-realistas es que el programa a menudo se cuelga un par de segundos mientras carga la siguiente zona del CD. Si tenés unos cuantos cientos de megabytes de disco rígido libre, copiá todos los archivos en tu rígido.

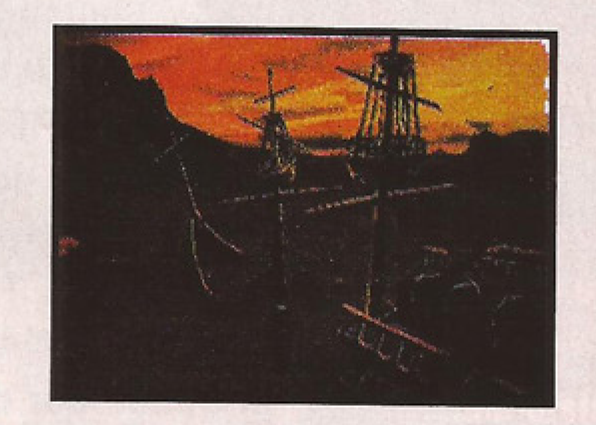
Los sistemas de armas y aviónica fueron simplificados, y la implementación del sistema de blancos Maverick requiere que le disparés solamente a blancos predeterminados, o que apuntés tu nariz al suelo debajo de tu blanco deseado en lugar de al blanco mismo.

El modelo de vuelo está bastante bueno para un game de este tipo, y los saltos cuando soltás las armas más pesadas es un efecto excelente. Las zonas de conflicto (Sudamérica, Antártida, y Cuba) proporcionan una variedad de ambientes para el argumento, basado en misiones, y si estás buscando un juego de aviones con grandes superficies para explorar, JFIII es una buena elección. Por otro lado, si preferís solamente levantar vuelo y combatir, F-22 es una opción más adecuada.

En el próximo número de Action Games...



EL ZORRO
Juego completo para PC en CD-ROM



Un game entretenido con laberintos, saltos, duelos de espadas, latigazos, subidas y bajadas.

Y por supuesto, los mejores juegos:



Blast Corps
FIFA Soccer 64
NBA Live 97

TRUCOS



NBA Live 97

PLAYSTATION

WCW
Mechwarrior 2



Tekken 3
Darkstalkers
Sega Super GT
Virtua Fighter 3



NASCAR RACING 2

NASCAR RACING 2
Sierra On-Line
Carreras
1 a 8 jugadores

Gráfico	8
Sonido	7
Desafío	10
Diversión	9
Jugabilidad	10
Originalidad	9

Sierra On-Line:
www.sierra.com

Plataforma:
Win 95/DOS CD

Requisitos:
486/66, 16Mb RAM, Win 95 ó DOS 5.0, drive 2X CD-ROM

Recomendación:
P120, tarjeta aceleradora Rendition-based, drive 4X CD-ROM

★ Ha llegado el mejor game de carreras que puede rugir en tu PC.

★ Te da la oportunidad de competir contra Dale Earnhardt.

★ Como el resto del game, la cabina es tan realista que sentís que de veras estás recorriendo una pista.

★ La pista Phoenix International Raceway luce la alta resolución de los gráficos de este game.

Algunos fanas de las carreras prefieren volar zumbando como mosquitos por las pistas. Pero los verdaderos tuercas prefieren sentir el rugido de los motores en las tripas mientras gozan del espectáculo de los autos más veloces del planeta. Por eso tantos salieron corriendo a comprar el NASCAR Racing original, y lo eligieron el Simulador del Año.

Sierra ha logrado hacer ahora un título superior a su antecesor en todos los aspectos, y posiblemente será uno de los mejores simuladores del año. Para empezar, NASCAR 2 incluye todas las pistas del game anterior además de otro nuevo paquete, que suman en total 16 circuitos, incluyendo el Sears Point Raceway y el Watkins Glen International. Todas las pistas muestran los mismos tableros anunciadores, vestuarios y terraplenes que las reales. Las pistas tienen también muchos más detalles, con graderías y fondos más nítidos, más anuncios en los muros, y más gente y vehículos en los alrededores de las pistas. Y lo que es más alucinante es que todo





esto lo logra sin sacrificar la velocidad de los cuadros, algo que no se podía decir del original.

Los que tienen tarjetas aceleradoras Rendition-based 3D (o similar) se van a dar un verdadero festín. Incluso los gráficos del Super VGA no se pueden comparar con la nitidez que te da esta tarjeta; los objetos son todavía más detallados, y los autos tienen un aspecto más sólido y más realista.

Naturalmente, no sería NASCAR sin los pilotos, y NASCAR Racing 2 muestra a los corredores auténticos de los circuitos, incluyendo al famoso Dale Earnhardt, cuyo auto número 3 era una ausencia muy notable en el original.

Y para completar el ambiente realista, ahora vas a recibir alertas por radio de tu jefe de equipo y tu observador, que te van a avisar sobre las condiciones de la pista y posibles riesgos.

Los fierreros de alma se van a divertir mucho en el nuevo garaje con su interfaz simplificada: podés cambiar cosas como la distribución del peso, presión de las gomas y suspensión. También podés decorar tu auto en forma personalizada: el taller de pintura tiene más herramientas y colores y mayor resolución, lo que lo hace muy superior al original.

Para dejar a todos contentos, Sierra puso también un montón de chiches para atraer a los fanas de los arcades. Mientras que el NASCAR original era casi un plomo de tan realista y solamente apto para fanáticos de los simuladores, en el NASCAR 2 podés adaptar las dificultades exactamente a tu gusto. Para los novatos y los que quieren realismo pero no tanto, un Arcade Mode ofrece tracción con agarre extra y oponentes que corren al nivel tuyo, así como también opciones de autofrenado y autocambio de marchas. La frutilla del postre es la posibilidad de jugar vía módem y en network entre ocho: ¿qué más querés, fiera?

Claro, nada es perfecto. NASCAR 2, por ejemplo, incluye los tiempos de arcade entre los récords de pista, lo que hace casi imposible derrotarlos en el modo realista. Configurar algunos periféricos del game, como el ThrustMaster Grand Prix II, puede ser una pesadilla. Pero todos son problemitas menores: ¡meté pata y andá corriendo a conseguir este game!

ESTRATEGIAS

★ Cuando ponés las marchas de tu auto para ovales, hacé como los profesionales y tené dos marchas altas. La cuarta tiene que ser una marcha conservadora, para ahorrar combustible, y la tercera debe estar a unos pocos dientes más abajo para el máximo de rendimiento.

★ No te largués como loco a la pista, pensando que vas a reventar a todos a lo macho: trabajá en el garaje y preparate un auto rápido y fuerte para las carreras largas.

★ Aprendete los caminos que les gusta seguir a los corredores que dirige la computadora. Esto no solamente te va a ayudar a no chocar, sino que también te vas a "chupar" detrás más fácilmente.

★ Leé el manual cuidadosamente, porque te da un montón de información sobre cómo armar correctamente tu máquina, y cómo interpretar los datos que recibís durante las pruebas y la carrera.



Lords of the

LORDS OF THE REALM II
Impressions / Sierra On-Lin
Estrategia
1 a 4 jugadores

Gráfico	10
Sonido	8
Desafío	9
Diversión	9
Jugabilidad	8
Originalidad	8

Sierra On-Line
www.sierra.com

Plataforma:
Win 95/DOS CD

Requisitos:
486/66, 8Mb RAM, drive 2X CD-ROM, Mouse

Recomendación:
P75, drive 4X CD-ROM

★ ¡Conquistá la Inglaterra medieval! No será "Comand & Conquer" pero los combates son muy divertidos...

★ Construi castillos en cuanto puedas: aumentan tus ingresos y son una defensa excelente.



Este es un game de estrategia de los buenos. Si te copa la onda medieval (castillos, armaduras, etc.) no podés dejar de probarlo. Y mucho más si te gustó el primer Lords of the Realm. Si no llegaste a jugar esa primera parte, te aclaramos algunos detalles importantes. Se trata de un game de estrategia en que jugás por turno, y donde el triunfo se basa en una buena distribución de tus recursos. Vos y cuatro oponentes emplean una combinación de comercio, diplomacia, colonización de provincias y las viejas y queridas escaramuzas fronterizas (¡bastante sangrientas!) para decidir quién reinará en Inglaterra, año 1268.

Los elementos básicos siguen ahí en Lords of the Realm II: sos uno de cinco aspirantes al trono, que extendés tus dominios a fuerza de impuestos, ejércitos, castillos, alianzas, comercio, y simple crecimiento del número de habitantes. La máquina original es la misma- ...por suerte, porque se trata de uno de los mejores productos de Impressions (que no siempre se luce). Cada uno de tus cuatro adversarios sigue una estrategia diferente hacia el trono, aunque cualquiera de ellos está totalmente dispuesto a pasar por sobre tu cadáver para llegar.

Visualmente, Lords of the Realm II ha permutado el VGA (320 por 200) de la primera parte, por imágenes y animaciones excelentes y atractivas del Super VGA. (Esto permite disfrutar algunos detalles joya, como el cambio de estaciones y su efecto sobre el paisaje). Han reemplazado la música medieval auténtica de la primera parte por melodías "campesinas-folklóricas" de fecha mucho más reciente, que seguramente van a gustar más a los públicos acostumbrados a las fantasías históricas estilo Robin Hood.

Lords of the Realm II tiene un narrador buenísimo, cuya voz muy "británica" queda bien con los cartelitos en pergamino y letra "gótica", en una onda muy antigua. Por desgracia, los actores elegidos para decir las líneas habladas de los cuatro personajes animados por la computadora, exageran su ac-

Realm II

tuación, y suenan poco creíbles.

La interfaz ha sido muy simplificada, por suerte. La ayuda es excelente y acompaña bien el contexto, así como el reglamento acompañante. El game ofrece un comando "Cycle Through" que te permite moverte de una de tus provincias a la siguiente; pero tenés que clicar dos veces en cada provincia para tener acceso y poder ajusar sus recursos. Cuando la provincia es muy chiquita, se vuelve una tarea muy molesta. Además, no hay una pantalla que te resuma los datos sobre ganado, granos, madera, etc., dispuestos por provincia.

Afortunadamente, Lords of the Realm equilibra su aspecto administrativo con combates muy excitantes en tiempo real, en lugar de las plomísimas batallas por turnos del original. Hay torres de sitio, catapultas, arietes, castillos, fosos, aceite hirviendo, y diversos tipos de combatientes (arqueros, caballeros, etc.) con los que jugar. Todo está realizado con energía, facilidad y buen impacto visual.

Esta segunda parte se merece un diez por su configurabilidad: añade 24 mapas diferentes, que combinados con muchos detalles variables como tamaño de los castillos al comenzar, dificultad, número de nobles, etc, permiten lograr games muy diferentes y variados. Por supuesto, este game viene preparado para usar en Network, para hasta cuatro jugadores que usen IPX, y módem.

Con Lords of the Real II, Sierra regala a los gamemaníacos un excelente game de conquista y estrategia medieval. El juego en sí no ha cambiado demasiado, pero las mejoras en los gráficos, la interfaz, y sobre todo en las batallas te asegura más de lo mismo pero mucho mejor.



ESTRATEGIAS

★ No descuidés tus tierras de labranza para alimentar a la población y aumentar tus ganancias.

★ Dado que los condados tienen que estar juntos para mantener un imperio, tratá de apoderarte de condados en el centro de un dominio próspero del enemigo.

★ Formá ejércitos chicos a lo largo de las estaciones, en lugar de crear grandes ejércitos muy rápido. Así vas a mantener más contentos a tus súbditos.

★ Cultivá los campos tan rápido como podás: la falta de cosechas limita la población, y la población es importante para el tamaño de los ejércitos y los materiales disponibles para construir castillos.

★ Todos los materiales menos el grano y el ganado son compartidos desde un lugar central hacia tus condados. De modo que es buena idea hacer que los diferentes condados se especialicen de acuerdo a los recursos disponibles: madera donde hay abundantes bosques, piedra donde hay canteras, y así.

juegos interactivos

Por Egon Strauss

En el amplio campo de los videogames, los juegos interactivos ocupan un espacio cada vez más importante. Nos referimos a aquellos juegos en los cuales no sólo deben lograrse habilidades especiales para ganar dentro de un contexto prefijado por el juego, sino también a aquellos otros, en los cuales el jugador puede alterar el curso del juego por medio de acciones interactivas y también aquéllos en los que participan varios jugadores.

Niños juegan con niños

El concepto básico de todo juego, sea infantil, juvenil o adulto, es la participación conjunta de varios jugadores, ya sean compañeros, amigos o integrantes de la familia. Los videogames, en su acepción más generalizada, limitan en muchos casos la cantidad de jugadores a uno o dos, lo que obviamente desvirtúa este concepto. En la figura 1 vemos las tres consolas más importantes del momento actual que confirman este punto de vista. Los tres juegos ilustrados en esta figura son el Saturn de Sega, el Playstation de Sony y el Super Nintendo que, con sus 64 bits de capacidad lúdica, está ocupando el primer lugar en la atención del público, en momentos en que se lanza al mercado mundial de los videogames, el Super Mario 64. En la figura 2 vemos una escena que corresponde al Super Mario 64 de Nintendo y en los gráficos de la figura 3 vemos cómo el 41% de participación del software de 16 bits cae en el pronóstico para 1997 al 19%, mientras que los juegos para PC mantienen su posición, al tener un 37% en 1996 y un 38% en 1997 (cifra prevista). El gran ganador parece ser el software de 32 y 64 bits, que crece del 22% en 1996 al 43% en 1997, casi el doble. Aun cuando el Playstation de Sony probablemente ocupe el primer lugar en 1997, con el 38%, el Nintendo 64 llegará muy cerca con un 33%, seguido por el Saturn de Sega con el 29%.

Sin embargo, muchos de los videogames más recientes, retoman la idea básica de los juegos y permiten la participación de dos, cuatro y hasta seis jugadores. El nuevo rubro Internet amplía este concepto aun más, ya que permite que participen del juego personas que ni siquiera están presentes en el mismo lugar en momentos de participar del juego. Este tipo de "videogame por Internet" se basa generalmente en juegos con una plataforma de CD-ROM, si bien esto no es un requisito indispensable. Lo que sí debe existir es un nexo entre los jugadores a través de una computadora en cada lugar y un modem, que establece la conexión telefónica entre los jugadores e Internet.

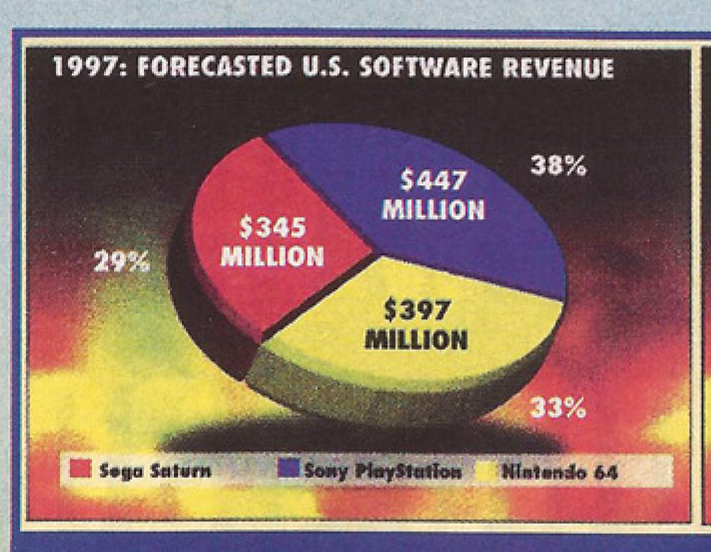
Muchos poseedores de PC ya están conectados al Internet y, por lo tanto, sólo habrá que dividir el tiempo y el espacio disponibles de la PC con todos los integrantes de la familia, esto incluye a los niños y jóvenes que deseen participar en un videogame a distancia, con vecinos locales o remotos. Como se sabe, la conexión al Internet con todas las ventajas que ello implica, se realiza a través de llamadas telefónicas locales, aun cuando algunos jugadores vivan en el exterior. En el caso concreto del "Videogame por Internet" se organizan a través de esta vía, juegos con 2 a 6 participantes quienes pueden así ampliar su área de

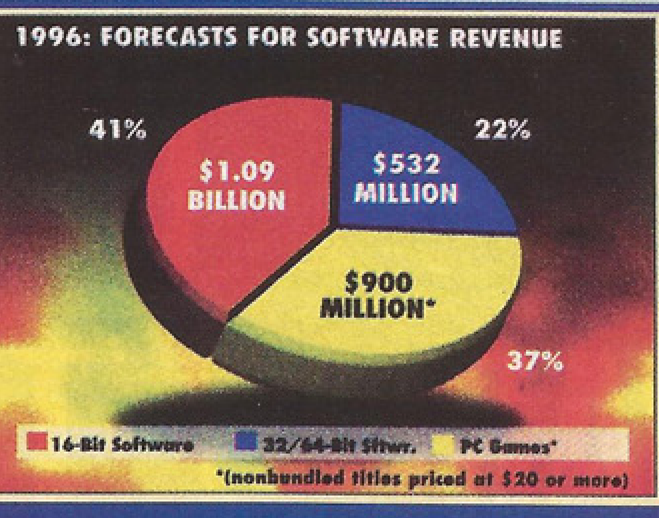






Figura 1 - Los tres videogames más populares del momento.





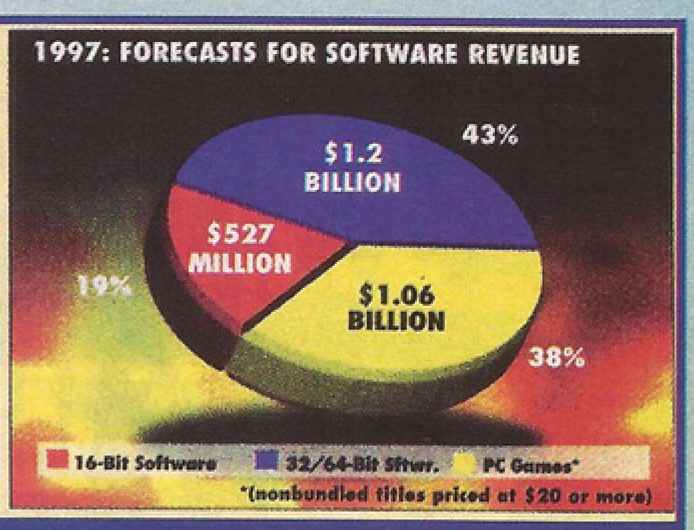


Figura 3 - Participación estadísticas de los diferentes videogames.

actividades y ganar amigos en todo el mundo.

Sega contraataca

Ante todas las circunstancias tratadas más arriba, se observa una reacción poderosa de parte de Sega: inauguró en Estados Unidos, Canadá, Gran Bretaña, Chile y Argentina, un canal de cable, el Sega Channel, que difunde durante las 24 horas los videogames más sofisticados y atractivos para una franja del público de 6 a 15 años y de 20 a 23 años. Se emiten 25 juegos por mes, con una tasa de renovación del 75% cada treinta días. En los Estados Unidos se inauguró este servicio en 1994, pero en la Argentina se presentó hace poco en Cablevisión. Los responsables del servicio esperan que para fines de 1997 habrá alrededor del 2% de los casi 500.000 abonados del canal de cable, afiliados también el Sega Channel, que es desde luego codificado. Para disfrutar de los games transmitidos es necesario tener un decodificador y una consola Mega Drive de Sega. La empresa habilitó por ahora unos 350 juegos para la consola de Sega y se espera que esta cantidad irá en aumento a medida que avance el proyecto. Esto, desde luego, contribuirá a mantener vivo el interés en esta nueva modalidad de los videogames. Los juegos son emitidos con una clasificación por dificultades operativas y por edades, lo que permite también un control paternal del tema.

SUPER MARIO 64: NINTENDO

Figura 2 - Un cuadro del Super Mario 64.

El incremento de la participación de Sega en el porcentaje de los juegos previstos para 1997 se debe en parte a esta nueva modalidad que introduce el Sega Channel, aun cuando, en momentos de escribir estas líneas, el grado de participación no ha llegado aún a su máxima expansión. Se espera, sin embargo, que una publicidad "boca a boca" hará incrementar estos valores numéricos rápidamente. Tal vez se llegue a la situación en que ser abonado al Sega Channel se transforme en un símbolo de "status" entre la muchachada.

El universo de los videogames se encuentra en constante expansión, tanto en lo referente a software, como a hardware y modalidades de uso. Seguramente en un futuro no muy lejano nos encontraremos con algunas plataformas aún inexploradas y eventualmente superiores a las ya conocidas.

En la figura 4 vemos una ilustración de Sega.

Algunos números telefónicos útiles

Muchos de nuestros lectores tendrán interés en averiguar más datos sobre las posibilidades de conexión a alguno de los servicios comentados. Para ellos informamos a continuación los teléfonos donde podrán obtener más datos.

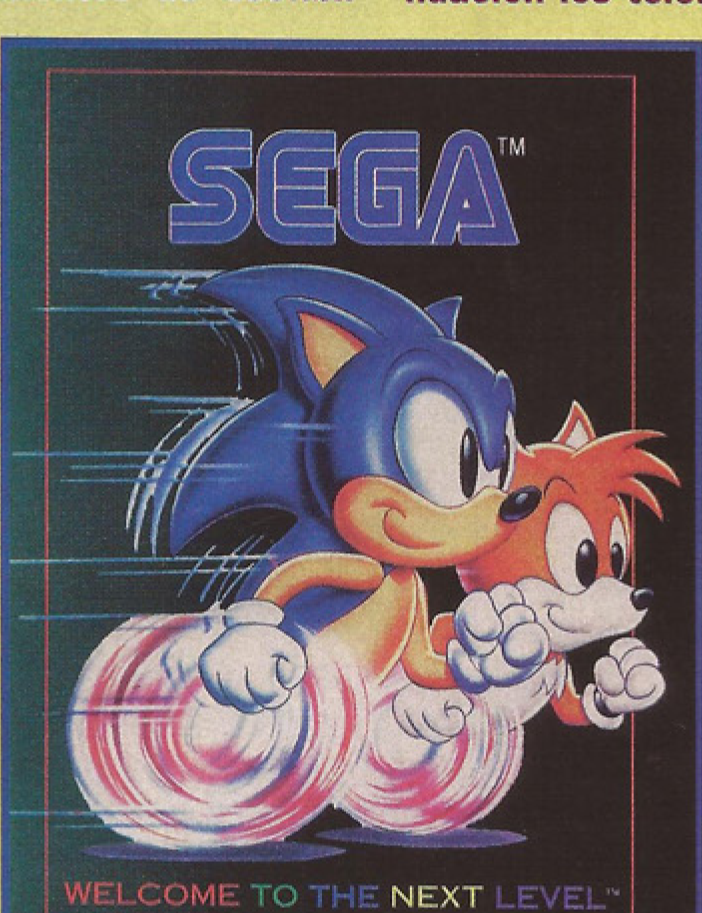


Figura 4 - Una ilustración de Sega.

Para abonarse al Sega Channel pueden llamar al teléfono 778-6000, donde les indicarán los pasos a seguir.

Para participar en Internet pueden llamar a la firma Siscotel S. A., al 331-6249. En este número le asesoran sobre la manera de conectarse y todos los requisitos necesarios para tal fin. ¡Feliz navegación!

Informe Especial

HARDWARE, SOFTWARE Y TODO ESO

Por Egon Strauss

En muchas películas del lejano oeste (Far West) y también en algunos videogames, se puede leer la palabra hardware en los letreros comerciales. Veamos lo que este término y muchos otros significan hoy. Llegamos al mundo de la computación.

Figura 1 - Un videogame geométrico.


Figura 2 - El Ultra 64 de Nintendo a cartucho.

El mundo de los videogames comenzó años atrás con los juegos de líneas geométricas y contenido sencillo del tipo pelota y paleta, similares al que vemos en la figura 1. El autor de la presente nota tuvo a su cargo en la época de 1974/75, la fabricación de los videogames de Aurora y recuerda muy bien esta época "heroica" de veinte años atrás, cuando la industria argentina todavía estaba en condiciones de competir con las importaciones de países lejanos, como Japón, Taiwan, Hong Kong, Corea y otros. Hoy esta situación ha cambiado fundamentalmente, no sólo en cuanto al origen de los videogames, sino también en lo referente a la naturaleza de los mismos, como bien saben nuestros lectores. Los juegos clásicos de muchos años atrás, basados en cartuchos, fueron ascendiendo primero en prestaciones, por medio de equipos capaces de elaborar juegos complejos con información digital de 16, 32 y 64 bits, y después su reemplazo paulatino por los juegos basados en discos de lectura óptica, CD-ROM, CD-I y otros. En la figura 2 vemos el Ultra 64 de Nintendo, uno de los últimos juegos basados en cartucho y en la figura 3 vemos un juego 3DO de Panasonic que usa un disco CD-ROM especial como plataforma para sus juegos.

Es justamente en esta etapa actual, cuando los videogames abandonan prácticamente su mundo particular, para penetrar en el mundo de la computación. Muchos de nuestros lectores ya están familiarizados con este paso fundamental y ultramoderno. A aquéllos que aún no entraron a la computación y al multimedia, les puede servir de consuelo que los actuales videogames, con su elaboración de la información digital, grabada en una plataforma de lectura óptica, CD-ROM, etc., ya constituye un principio básico de computadora. Por lo pronto sabemos que el disco óptico actúa como software que, para su elaboración, requiere un equipo de hardware: la computadora o PC. En realidad, el hardware completo incluye el lector del CD-ROM, la PC que procesa la información digital y el monitor que la visualiza.

Como bien sabemos, los videogames siempre están acompañados por efectos sonoros. Esto ya era cierto en la primera época de los videogames de simples figuras geométricas, y sigue siéndolo en la actualidad, cuando pretendemos y obtenemos un sonido de alta fidelidad (Hi-Fi) de 16 bits, como el CD (Compact Disc). En este caso es necesario equipar la computadora con una tarjeta de sonido, conocida también como sound blaster. Debemos recordar que desde sus comienzos, la computadora sólo pro-

duce una información visual a través de su monitor. La información sonora es suministrada por el CD-ROM y, para hacerla audible, se necesita la tarjeta de sonido y uno o dos altoparlantes. Para un sonido monoaural, de un solo canal, se requiere un solo parlante. Para un sonido estereofónico, se necesitan dos parlantes. En la figura 4 vemos todo el conjunto de hardware que se mencionó. En este caso la PC es una Aptiva de IBM, acompañada por su teclado, el mouse para movilizar la información visible en pantalla, la unidad central, el monitor de video y los dos altoparlantes. Todo ello puede funcionar como sistema de computación o como plataforma para videogame, con software basado en discos de lectura óptica. Sabemos que los discos de lectura óptica obtienen su nombre del hecho de que la lectura usa un rayo láser que se comporta, para todos los fines prácticos, como un rayo de luz, que puede ser visible o invisible, según el modelo usado. En el CD-ROM, el rayo láser es infrarrojo y, por lo tanto, invisible. En el disco DVD, el rayo láser es de color rojo y, por lo tanto, es visible. Recordemos que nunca hay que mirar el rayo láser con los ojos descubieros, ya que esto puede dañar la vista.



Figura 3 - Un modelo 3DO de Panasonic con CD-ROM.

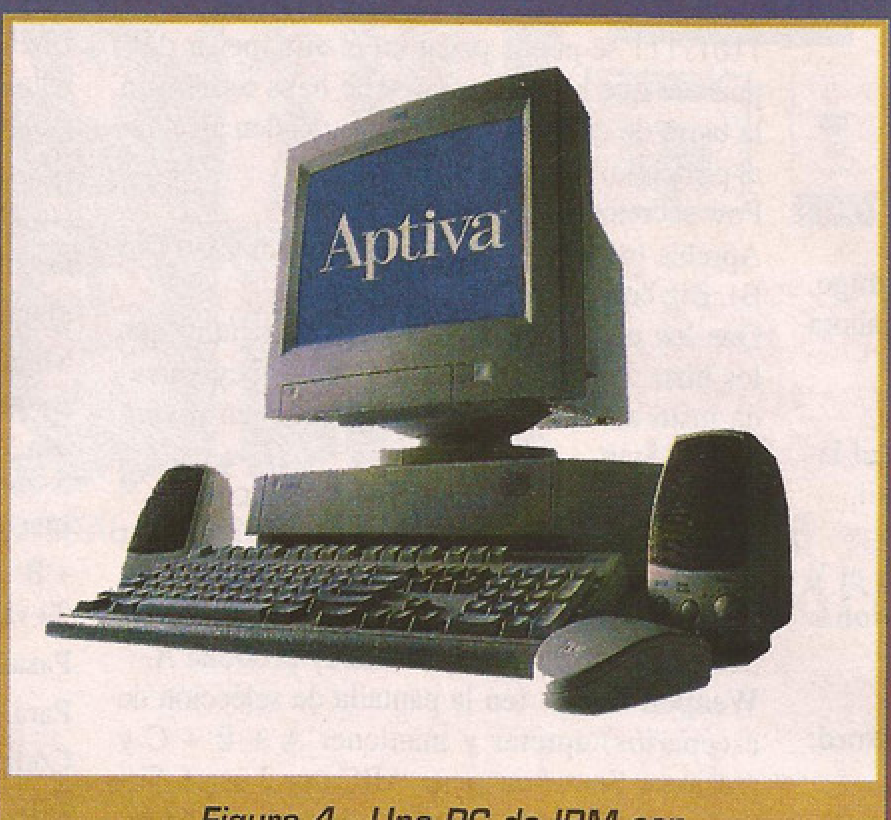


Figura 4 - Una PC de IBM con sound blaster instalado.

El uso del monitor de la PC como medio de comunicación visual de videogames tiene sus pro y sus contras. La ventaja es que los monitores de PC poseen generalmente una densidad de elementos de imagen (pixel) mayor que los televisores. La distancia entre pixels del monitor es de 0,28 mm, mientras que los televisores poseen tubos de imagen con una distancia de 0,75 a 0,82 mm. Por esto, la imagen del monitor de PC posee una resolución mucho mayor que la imagen de la pantalla del televisor. Por otra parte, el tamaño del televisor suele ser mucho mayor que el monitor, que generalmente es de 14 pulgadas (36 cm). Televisores de 20 pulgadas (51 cm) de pantalla son muy comunes y modelos de 29 pulgadas (73 cm) no son ninguna excepción. Como se sabe, el tamaño de una pantalla de TV o monitor se mide en diagonal.

Los colores visibles en el monitor de la PC hacen justicia a los originales, grabados en el CD-ROM, cosa que desde luego sucede también en el televisor. Se llegan a contabilizar más de 16 millones de matices en la paleta de la PC y del CD-ROM.

El software instalado en la PC, apto para videogames, puede ser MS-DOS (Microsoft Disc Operating System), Windows 3.1 o, mejor, Windows 95. El lector del CD-ROM de la PC debe tener capacidad para doble velocidad o más, si fuera posible, para poder trabajar con todos los games disponibles en el mercado, tanto los CD-ROM para games como para multimedia.

Una PC tipo 386 ó 486, o mayor, como procesador con 8 megabits de RAM (Random Access Memory = memoria de acceso aleatorio) es generalmente suficiente para todos los fines propuestos.

En cuanto al joystick, tan necesario en los videogames, puede resultar necesario cambiar el mouse de la PC por otro adecuado a la PC y al videogame. Existen unidades para el uso de multimedia en la PC.

Si el hermano mayor o papá tienen una PC, podemos tratar de convencerlos de que instalen un Gameblaster, como el que vemos en la figura 5. Este agregado especial está diseñado específicamente para transformar la PC en plataforma para videogame, con sonido estereofónico de 16 bits, dos parlantes, CD-ROM de doble velocidad, etc. La figura hace referencia a un modelo que se ofrece en Alemania, pero modelos similares existen también en la Argentina.

Tal vez, haciendo buena letra, podamos conseguir que alguien instale el Gameblaster en la PC de casa.

Good luck. Otra ventaja interesante de una PC en función de videogame, es la posibilidad de conectarla a la Internet y navegar entre games de otros continentes, pero de esto informaremos en otra nota.

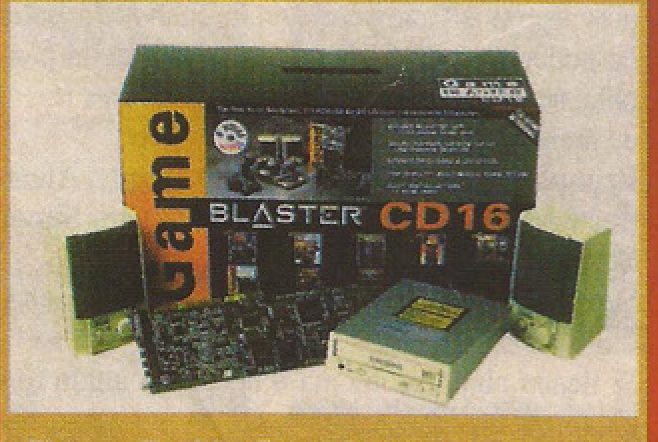


Figura 5 - Un Gameblaster comercial.

Cartas Gamemaníacas

Queridos amigos de Action:
Primero, espero que publiquen mi carta, que es la primera que les escribo, porque me llevó mucha dedicación, tanta que tuve que hacer cartas y cartas para decidirme cuál iba a mandar y, aparte, traté de hacer letra grande y comprensible para que no tengan tanto trabajo al leerla. Por favor, en la próxima Action Game publiquen el cartón para hacerme socio de su Club. Antes de los trucos les pido a los gamemaníacos que me digan cómo hay que hacer para cazar a los tipos en el nivel de Marrymore en el **Super Mario RPG**.
Bueno, aquí abajo van algunos trucos:
Actraiser *(Super Nes)*
Para obtener el modo profesional:
Cuando termines el juego apretá Select.
Blazing Skies *(Super Nes)*
Obtener un radar que capta cualquier enemigo. En la pantalla de títulos, presioná L y R, ahora apretá ↑ y start.
Final Fight *(Super Nes)*
Obtener diamantes en los barriles. Ponete al lado del barril, pero de espaldas hacia el barril.
Ninja Warriors *(Super Nes)*
Elegir el escenario: mantener apretado X y el Y en la pantalla de títulos. Luego presioná: AAABBBABABABA y B.
Pilot Wings *(Super Nes)*
Comenzar en el área 8, meté el password: 760357.
Super Turrican *(Super Nes)*
Obtener el Sound Test: en opciones, colocá el cursor en Exit. Ahora, presioná y mantené L R X A y luego apretá Start.
Killer Instinct *(Arcade)*
Password millonario: después de que los dos jugadores elijan a sus personajes, tienen que esperar el video que los presenta.
Alli los dos tienen que apretar y mantener → y los tres botones de piña. Si pusieron el código correctamente, jugarán mucho más rápido.
The Jungle Book *(Snes)*
Selección de nivel - en la pantalla que aparece el logo de Virgin grande y rojo, apretá ↑ ↑ ↑ BBYY select ↑ ↓ ← → B ↑ Y ← Select y ↓, si te salió bien vas a oír una serie de sonidos.
Bueno, me despido. Todos los que quieran pedirme o dejarme trucos, hacerse amigo mío o solamente charlas, llamen al 806-1173 y pregunten por Guido.
Ya saben, si me la llegan a publicar, les juro que escribo otra.
Aguante Boca y Action Games.

Guido Lonetti
Capital

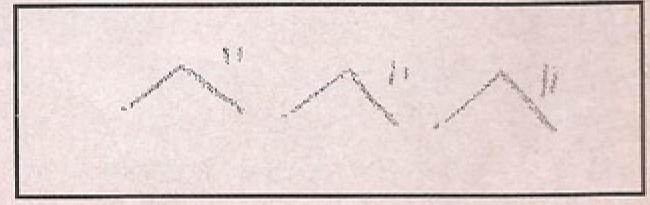
Hola, escribimos esta carta Martín y Daniel Mojica, Facundo Sánchez. Para darles algunos trucos inéditos. También pedirles algunos trucos (o desafíos).
Todo lo pedido y dado es para ***Sega*** 16 bit o (byt) compatible (la copia) o ***Sega Genesis***.
Trucos
Fatal Fury 2: en el logo de Tacara hacer: ↓ ↙ ← ↙ → Y, se escuchará un sonido. Entrá a Options, andá a test, alterá los ceros y unos y observá los resultados en el juego. A continuación voy a dar algunos códigos.
11111111 pow secretos activados desde el principio del combate.
11011111 se puede pegar en el aire, pegar después de que al adversario se le haya terminado la barra de energía. Los pow se pueden ejecutar al principio.
Pow secretos abreviados
Apretás mode y el botón correspondiente (Y o B). Big bear tiene ambos.
Que los pow secretos le saquen energía al que los hizo. Justo antes que te toque (jubey yamada justo antes de que toque el suelo en caída), apretar Start.
Cambiar las vestimentas de los luchadores: apretar y mantener Start y presionar y mantener el botón B, soltar Start, con direccional se cambia el color del luchador.
Selección al azar: mantené Start y presioná A.
Weapon Lord - (en la pantalla de selección de escenarios) apretar y mantener A + B + C y presionar Start (mantener ABC por 3 seg.). Sirve para cambiar tu poder. En la pantalla de selec chose fihgt, apretar y mantener A + B + C con el direccional hacer círculos para ambos sentidos soltar A B y C y presioná A.
Virtua Fighter 2: en press Start button apretar 12 veces ↑.
Jugá con Dural - En selección de luchador hacer ↓ ↑ → ← + A. Mové el direccional entre Akira y Jaki y aparecerá Dural.
Cambiar la vestimenta de los luchadores para elegirlos hacé ↓ + A ↑ + A ↓ + B ↑ + B C.
Fatal Fury 2: ver finales de los luchadores, cruzar el juego sin perder contra ningún luchador.
Ahora doy algunos desafíos
Samurai Spirits *(Sega)*: cómo se hacen los pow secretos (que se ejecutan cuando la barra de poder, la que se encuentra debajo de la pantalla, se llena). Solamente de ***Sega*** o ***Snes*** (no el de arcade). Y si es posible algún truco.
Primal Rage: fatality de vértigo (*Sega*). Algún truco para **Weapon Lord**, también para **Súper Street Fighter II the new challenger**.
Sepan disculpar las faltas de ortografía y tachaduras.
Si tienen algún problema o necesitan algún truco, toma, fatality y demás.
Nos sabemos todo sobre Fatal Fury 2, Weapon Lord Street Fighter, Mortal Kombat (1, 2, 3 Ultimate Trilogy) y de muchos juegos de aventura; nos pueden llamar al 223-1322 ó 223-4620. Si no estamos, dejen su teléfono.

Martín Bautista Mojica
Ranelagh - Bs. As.

Hola Action, me llamo Juan Manuel Morresi, tengo 11 años, una Mega 16 bits, con los juegos MK3, UMK, Dragon Ball Z, Demolition Man, Mega Turrican, Earth Worm Jim 2, X men 2, Clone Wars.
UMK3 - Scorpion
Fatality 1: ↓ ↓ ↓ ↑ HK
Fatality 2: → → ↓ ↑ RN
Brutality: HPX2, BLX2, HKX2, LK, HK, HPX2, LP, HP
Friendship: ↓ ← ← → HP
Stage: → ↑ ↑ LP
Mega Turrican
Empezá el juego y apretá Start y hacé AA, BB, AA y serás invencible.
X-men 2
Invencible: ↑ + B, ↑ → ↓ ↑ → ↓ ↓ ↑ B ↑ + B
99 vidas: ↓ + C ↑ ← ↑ → → C
Pasar de nivel: ← + C ↑ ↑ ← ↓ ↓ → C → +C
Para vanzar: C + ← para atrás
Código **UMK**
Para jugar a un juego joya 303606
Más tiempo fatality 955955
Sin temor 202202
Media energía player 1: 033000
Media energía player 2: 000033
Cuarto energía player 1: 077000
Cuarto energía player 2: 000077
Para jugar con Human Smoke mantené HP, RN, BL, HK hasta que empiece la pelea.
Eso es todo por ahora, espero que le sirvan. Quería saber si yo soy socio porque mandé el cupón junto a la carta, me podrían llevar la Action Games Especial MK3. Respóndanlo pronto, por favor, publiquen mi carta. Chau.
Voy a mandar más trucos, fatalitys, etc. Chau.

Juan Manuel Morresi
San Pedro - Bs. As.

Queridos amigos de Action:
Mando algunos trucos.
NES - **Campeones 2** - Este super password te garantiza empezar en Modo Easy, con el nivel de energía repleto, en el campeonato de la selección y con el tiro de remate:



Cartas Gamemaníacas

Megaman 5: password para el castillo de Proto Man Axules; A5, B4, F1 Rojas: C1, D4, F6

***Mega:* Flashback:** si querés ver el final de este excelente juego, sólo introducí el password CYGNUS.

Y si lo que querés es ver el final del **Prince of Persia**, el password es AAAAAA.

Y si querés trucazos de este juego Súper difícil, pausá el juego en cualquier momento y pulsá.

CACBBACC: aumenta tu energía.

AABACAAC: abre todas las puertas de un nivel.

ABACCCACB: hace totalmente visible la pantalla

BAABCBBB: provoca un temblor de tierra.

ABABCCACB: acaba con todos los guardias.

Streets of Rage 3: juega como Shiva.

Al vencer a Shiva en el nivel 1, presioná y mantené el botón B hasta que comience el nivel 2. Cuando pierdas y vayas a continuar, ya podrás elegir al Boss Shiva, y si lo que deseas es jugar como ROO, el canguro boxeador, en cuanto aparezca elimina solo a su dueño y deja que el canguro escape. Al continuar ¿ya te imaginás, no? Además, si querés ver un final diferente, no elimines a MR. X hasta que se acabe el tiempo. Luego terminá con él y conseguirás un final diferente al normal, triste, pero diferente al fin.

Ecco the Dolphin: password y estrategia para vencer al enemigo final.

TSONLMLV. disparé con el sonar a los ojos de la "cosa" 10 veces, luego apuntá a su mandíbula 3 veces y terminalo disparando en uno de sus lados.

Aladdin: para saltar fase, detené el juego y digitá ABBA, ABBA

Streets of Rage 2: jugar con 2 personajes iguales.

En el control 1 mantener presionado, en la pantalla de presentación ➔ y B al mismo tiempo. Mientras, mantené en el control 2 ← y A. Sin soltar nada, apretá C en el joystick 2. Después elegí la opción de 2 jugadores y reventá todo con tu pareja de gemelos preferidos. Recomiendo Axel con Axel.

***Snes* - Tiny Toon** - elegir cualquier bonus para jugar. Introducí el password ELMYRA, SHIRLEY y CALAMITY COYOTE. Ahora podés elegir cualquier juego y mandarte a jugar Tazmania: si apretás select en la pantalla de presentación, obtendrás un menú de opciones que te permitirá cambiar los controles y elegir entre sonido estéreo o mono. Pero si con eso no te basta, digitá en la pantalla BAYAXA. Ahora tenés 10 continues. Pero como yo sé que sos exigente: digitá en la misma pantalla YXBXAXLRBAYAXA. ¡Mirá vos! Tenés 20 continues. ¿No te bastó? Bueno, en la misma pantalla, hacé AYAYXYBARL, tenés selección de fases. No creo que necesites más ayuda.

Wings 2 - Aces High - para empezar con uno de tus pilotos, con la máxima capacidad de sus aptitudes (Flying, Shooting, Mechanier y Stamina). Realizá este sencillo pero muy efectivo truco. En la pantalla de presentación, elegí la opción de password y dirigí el cursor a End directamente, sin haber puesto ninguna letra o número. Luego oprimí Start y así verás que el piloto Marcel Le Blanc tiene todas sus aptitudes llenas y el grado de coronel.

Cybernator - obtener 6 continues.

Mantené presionado en la presentación ↑ L R y y presioná Start 2 vecees.

Super Earth Defense Force - cambio en el tiempo.

En la presentación, mientras las letras E.D.F se deslizan por la pantalla, verás naves volando sobre una calmada atmósfera terrestre.

Si en el control 2 presionás y mantenés ↑ y Start y luego reseteás la consola, verás la misma presentación con tiempo diferente.

Super Smash T.V.: para hacer este truco, debés entrar en la pantalla "Circuit select code" (en opciones). Luego hacé ➔ ➔ ↓ ↓ R L. Ahora elegí donde querés empezar el juego. Antes de entrar en la puerta del cuarto elegido, presioná select y mantenelo apretado. Cuando entrés en la pantalla no tiene que haber ningún enemigo. Después de algunos segundos una voz dirá "Let's go" (vamos allá) y todas las salidas se abrirán. Repite el truco hasta terminarlo.

The Addams Family: con el password BLS1T irás directo a la final con 5 corazones de energía. Si en vez de eso poné ¡¡¡ vas a obtener 100 vidas (si no funciona, poné 1111).

Start Fox: truco no apto para cardíacos. Encontrar el Hoyo Negro. Debés estar en la zona de asteroides del nivel 1. Avanzá destruyendo a todos tus enemigos y asteroides que se te crucen en el camino. Cuidá mucho tu energía, ya que si ésta es mínima, el truco no funcionará.

Cuando llegués al lugar en donde están las barras de asteroides, tenés que dispararle sólo al del centro, los otros te abrirán paso.

Hacé lo mismo con la siguiente barra. Cuando llegués a la última barra, no destruyas su centro, sino que tenés que chocarte con él y adelante tuyo, en el lado inferior izquierdo aparecerá un asteroide que tiene una cara sonriente. Chocate con él y serás enviado al Hoyo Negro. Esta pantalla es una especie de Warp Zone muy extraña. Al salir de ella, por los diferentes anillos de salida podés comenzar en otra etapa de otro nivel, incluso en el mismísimo Venom, el planeta final. El momento en el que decidas salir determinará la etapa en la que saldrás jugando.

Inspeccioná bien el Hoyo negro, ya que tiene muchas sorpresas.

***Arcades* - Final Fight** - en la fase del tren, en la parte que vienen 5 barriles, subite a las 3 de la punta y esperá ahí hasta que pase el tiempo. Pasarás a la siguiente pantalla sin tener que pelear.

The Punisher - en la pantalla final, en la parte del ascensor, intentá destruir todos los vidrios. Así trabarás el juego y todos los enemigos moverán sin que los toques (absolutamente todos).

Para elegir a Human Smoke en **UMK3** tenés que elegir primero a Robo Smoke y presionar en el jugador uno, ← piña alta, block, patada alta, run, al mismo tiempo, hasta que empiece la pelea. Con el jugador 2 hacé ➔ piña alta, block, patada alta, run, hasta que empieza la pelea. Cuando ésta empieza, Robo Smoke se transforma en Human Smoke. Fatality - Smoke Decap: cerca, run, block, run, run, patada alta. Brutality de Rain: HP, HP, BL, LK, HK, BL, LK, HK, BL, HP, LP

Pablo Gómez: **Primal Rage *(Mega)***

Bowling: con 2 jugadores. Deben elegir los 2 a Armadon y cada uno debe hacer 3 Spinning Deates al mismo tiempo. Si te sale bien, jugarás dos cajas de bowling.

CARTAS GAMEMANIACAS

Si tenés trucos, estrategias de juegos, o simplemente si tenés ganas de contarnos algo; escribinos y publicaremos tu carta. Entre todos los que nos escriban, se elegirán algunos al azar, los que recibirán un premio sorpresa de Action Games.

Entonces, si ya te decidiste, escribinos a:

CARTAS GAMEMANIACAS - *ACTION GAMES*
Editorial Quark S.R.L.
Av. Rivadavia 2421, 3º piso, of. 5
(1034) Buenos Aires

Cartas Gamemaníacas

Jonatan Sciuto: estrategia para el juego **Beavis and Butt-Head**.
Nota: agarrá todo lo que puedas, aunque parezca inútil. Para algo te va a servir.
Nota: en la AG Nº 35 decía que los 2 últimos pedazos los conseguís en Turbo Mall 2000, pero no es cierto.
1er. pedazo: en la casa, tomá el control remoto y la cámara fotográfica. Andá a Street. Bajá por el alcantarillado y seguí adelante. Al subir, tomá el patito y la ametralladora. Seguí adelante y tomá el hueso. Volvé por el mismo camino. Entrá en la casa con el portón abierto y reventá al señor Anderson con la ametralladora. Quitale la llave. Cuando veas el perro del señor Anderson, tirá lejos el hueso, para que éste no te moleste. Con la llave abrí la puerta del galpón. Allí adentro tomá la caña de pescar y la motosierra (ojo: sólo Beavis agarra la sierra). Salí afuera y serruchá el árbol para obtener el 1er. pedazo.
2º pedazo: andá a Burger World y, en el basurero, agarrá el caño (arma), la rata muerta y el sánguche podrido. Al agarrarlo te lo comerás y te enfermarás. Por eso andá al Hospital. Entrá al consultorio y luego del diagnóstico, tomá la tijera. Salí, seguí adelante y subí a la moto. No toques nada sino el gordo te agarra. Al final del recorrido, segundo pedazo en tus manos. ¡Cool!
3er. pedazo: En la casa, tomá el pantalón de abajo de la cama y andá a turbo Mall 2000. Metete en el negocio con el cartel que dice: "We B Cars". Reventá al tipo y agarrá la lata de aceite. Salí. Andate al negocio donde venden yogurt, entrá y mandate en el baño. Tomá el jabón. Con el pantalón y el jabón entrá en el negocio que dice "LAUNDROMAT". Dirigite al último lavarropas y ponele aceite en la puerta para no despertar a la vieja que duerme. Abrí la puerta. Allí está el 3er. pedazo. ¡Yeah!
4º pedazo: en Turbo Mall 2000, subí por el ascensor. Entrá en el centro de reclutamiento y tomá la bomba del estante. No toqués el libro, ya que es información súper secreta y si intentás tomarlo, el soldado te matará. Salí y andá al negocio de al lado del centro de reclutamiento (PAWN) y vendele al gordo el patito que tomaste en Street. Te ofrecerá 50 centavos. Aceptá. Bajá por el ascensor y entrá en la tienda de mascotas. Con el dinero comprá la víbora y dásela al vendedor para que te la envuelva. En cuanto éste se agache, tomá rápidamente la llave que está sobre el mostrador. Con la llave tomá el cuarto pedazo, abriendo la jaula donde está el pájaro blanco. Este saldrá volando y dejará a la vista el 4º pedazo. Cuidado con los huevos que te arroja. Eh... Eh...
5º pedazo: dirigite al centro de reclutamiento y dale al soldado el paquete con la víbora. Este le tiene terror a los ofidios (víboras). Entonces, ahora sí tomá el libro y debajo de éste estará el 5º pedazo. ¡Cool, man!
6º pedazo: mandate al Highland Highschool. Entrá en el salón que tiene un póster de Einstein en la puerta. con Beavis, eructá en la casa del tipo hasta que se tome el cuello, con signos de asfixia. En ese preciso momento corré y tomá rápidamente las pócimas A y B. Salí. Entrá en la sala con el mapa en la puerta y tomá el chicle que está debajo de la mesa. Salí y dirigite a la sala del director (principal). Dejá las 2 pócimas delante de él para obtener el 6º pedazo.
7º pedazo: en la casa, usá la caña de pescar que tomaste en la casa del señor Anderson y el chicle que conseguiste en la escuela. Sentate en el sofá y pescá, apretando el botón C repetidamente. Pescarás un gato. Guardalo. Seguí pescando hasta que pesqués el 7º pedazo. ¡Yeah man!
8º pedazo: elegí Burger World y andá a la puerta que dice "Emplayer only" (sólo empleados). Para entrar, tenés que digitar un código numérico de 8 cifras. El código es 28884323 con Butt-Head. Verás un tipo que quiere el servicio. Tomá los auriculares y las papas fritas. Poné a freír la rata muerta que tomaste antes en el basurero junto con las papas. Obtendrás "Rata con fritas". Dáselo al tipo. Muy agradecido, te pagará 50 centavos. Al probar el "delicioso" bocado, vomitará (sí, en serio). Entre la vomitada estará el 8º pedazo. Dá la vuelta y tomalo.
9º pedazo: andá al Turbo Mall 2000. No gastés en nada los 50 centavos que tenés. Volvé al negocio y vendele al gordo los auriculares que obtuviste en Burger World. Te dará $2,80. Ya tenés $3,30, suficiente para pagar la entrada al Drive-in. Andá allí. Dale al tipo $3,00 por tu entrada. Entrá al quiosco de bebidas. Con la bomba que obtuviste en el centro de reclutamiento, reventá todo el lugar. Empezará a salir jugo por todos lados. Salí, seguí adelante y llegá hasta la camioneta que se mueve. Con la cámara fotográfica que tomaste en la casa, sacá una foto por la ventanilla de la camioneta. Saldrá de ésta una gorda furiosa, no dejés que te toque y corré de nuevo hacia el negocio de bebidas. Metete rápidamente. La gorda también se meterá, pero se resbalará con el jugo. Obtendrás el 9º y último pedazo.
Primer final: andá al GWAR CONCERT, entregale al tipo las entradas y disfrutá del concierto en la platea, entrando por la puerta. ¡Yeah!
Segundo final: no entrés en la puerta, seguí de largo y cuando veas un perro, tirale el gato que pescaste en la casa. Seguí adelante, te enfrentarás a muchos guardaespaldas que son difíciles de matar. Avanzá de a poco hasta que veas una puerta que dice "No Entry". Metete. Adentro verás un guardaespaldas vestido de rosa, que te tira bananas. Con la tijera que tomaste en el hospital, cortá la cuerda para que la bolsa caiga encima de él. Seguí adelante y tomá los trajes. Metete por detrás del telón. ¡Beavis and Butt-Head se unen a la banda! Cool, cool, cool, man.
Todos los passwords
hyYPI yhFZe O7GEV
RLESy moDka X-wA4
bLmEO IP2qH XzWAU
1p7QM p0T9d xtUAE
HgL3C DNjUo AAnwb
WyOgs XIkF0 7HOGv
7hdmh lovqv8 eF-C5
zie82 m9PnA HF223
dOCrR g5cK5 79BNx
Bueno, me voy despidiendo, espero que publiquen mi carta. ¡Ah! me olvidaba. Si algún chico tiene el **Maniac Mansion** de *Nes* y está interesado en canjearlo, por favor, que me escriba a mi dirección: Estocolmo 1280 - I. Casanova (1765) - Bs. As., para convenir canje. Tengo muchos juegos de Nes y Megadrive.

Hernán Kralj
Bs. As.

Hola, amigos, tengo 11 años y mi amigo Darío 12.
Somos súper fanáticos de su revista y tenemos un Sega y un Family. Acá les mandamos varios trucos.

Sega
Ristar - passwords
ILOVEU = selección de fases
MUSEM = solamente jefes
DOFFEL = solamente fases de bonues
Comix Zone - invisibilidad - En Sound Test apretá 3-C 12-C 17-C 2-6 2-C 10-C 2-6 7-C 7-C 11-C
UMK III: código de vs
Desierto: 3.3.0.0.3.3
Poder Sans: 0.1.0.0.1.0
Portal Oculto: 9.3.3.9.3.3

Family
Goal 3 - password
732 - E4F - EF3A
Krusty's Super Fun House - Truco
Poniendo JOSHUA todas las puertas están abiertas
Tom y Jerry - Vidas infinitas
En pantalla de presentación: → → ↑ ← → ← ↓ B A Start
***Sega* - Mortal Kombat I**
Debug Mode: en la pantalla de presentación hacer la secuencia ↓ ↑ ← ← A → ↓ y podrás entrar.
Mortal Kombat II - test modes - presionar Start en options, andá a Done y hacé ← ↓ ← → ↓ → ← ← → →
Mortal Kombat III
Endurance mode: apretar A + B + C + Start

Cartas Gamemaníacas

Cheat: A C ↑ B ↑ B A ↓
Killer codes: C → A ← A ↑ C → A ← A ↑
Secrets: B A ↓ ← A ↓ C → ↑ ↓
Family
Picapiedras: para tener la nave armada: → A
Prince of Persia: password: 65633033 - level 14 (final)
Double Dragon III: apretando Start y el A o el B pasás de pantalla.
Me gustaría que manden los trucos para **Alex Kid** para *Master* y passwords para el **Prehistorik 2** para *PC*, aguante Action.
Por favor, publiquen mi carta, es la segunda que mando. Son lo mejor, ojalá sigan para toda la vida,

Darío Montes y Sebastián Milesi
San Luis

Hola, me llamo Juan Pablo López, soy un reciente lector de Action Games y es mi primera carta.
Tengo una PC y un *Sega* con 4 juegos: Fifa '96, uno de 5 en 1 y, los mejores, **MK3** y **UMK3**.
Vamos a los trucos para **MK3**.
En la pantalla de VS poné
100-100 sin tiros
987-123 no meters
020-010 sin bloqueo
688-422 lucha oscura
¿Cómo hago para hacerme socio de esta revista?
¡Chau!, hasta otra carta.

Juan Pablo López
Bella Vista - Bs. As.

Hola amigos gamemaníacos:
Soy Gonzalo Carlos Mota y vivo en la ciudad de Tigre (Bs. As.). Compré y leí sus revistas y de todas son las mejores, es la cuarta vez que les escribo y no ponen mis cartas. Por favor, esta vez pónganla, en la sección Cartas Gamemaníacas. Muchas gracias.
Trucos, todos estos son de *Megadrive*.
Cool Spot: en options hacé AABBCCCCB-BAAAABBCC
MK2: test mode: ← ← → ↓ → ← ← → →
MK3: en la pantalla de options hacé C → A ← A ↑ C → A ← A ↑ : killer codes
AC ↑ B ↑ B A ↓ : cheats
BA ↓ ← A ↓ C → ↑ ↓ : secret
Jugar con Smoke - ABBA ↓ ABBA ↓ ↑ ↑
Toy Story: selección de nivel - andá a option y hacé AB → ACA ↓ AB → A (A + B + C)
Invencible: agarrá 7 estrellas y metete y agachate en la Toy box en el nivel 2 al principio por 40 segundos.
Boogerman - final - rosado con lunares amarillos, Boogerman gigante blanco, triángulo rojo.
Tiny Toon - All Stars
Password para la última fase: HAMPTON, BABS BUSTER y MAX.
Pitfall - The Mayan Adventure - Todas las secuencias se hacen en options.
99 armas: AB ↑ CACA
9 vidas: → A ↓ B → AB ↑ ↓
Más créditos: C → ↑ → ↓ C → ↓
Versión Atari: ↓ . A (26 veces) ↓
Directo a la tumba: BA ↓ C → AB
Esto fue todo. Por favor, Action Games, publiquen mi carta. Chau.

Gonzalo C. Mota
Tigre - Bs. As.

Hola, me llamo Leonardo Willian Alfaro.
Truco para que aparezcan Shao Kanh y Kintaro: en la palabra que dice Acklaim, ir para **MK2** (Super Nes).
Mantené ↓-B-A-L-R antes de que aparezca la palabra. Si ves la pantalla de color marrón es que funcionó.

Leonardo Willian Alfaro
Bs. Aires

Action Games:
Me llamo Ariel J. Montaña. Tengo 16 años, ahora les mando trucos para **UMK3** - ***Mega***.
Lo que tienen que hacer es lo siguiente.
Tenés que jugar con P1 contra la compu. Ya sea novice, warrior o en master, y cuando llegués a Shao Khan tenés que matarlo, verán que explota y cuando explote, en P2, apretá Start y jugá un Vs en la pantalla que acaba de explotar, vas a ver que jugarás en la nada, donde sólo hay efecto de sonido. Pero la música ha desaparecido y podés hacer fatality, brutality, etc. Para jugar en la misma pantalla tenés que matar de nuevo a Shao Khan y luego hacer el truco anterior. Súper, ¿no?
Reptile
Fatality 1: ← → ↓ BL (3 pasos)
Fatality 2; → → ↑ ↑ HK (1 paso)
Babality: → → ← ↓ LK
Friendship: ↓ → → ← HK (cerca)
Fatal escenario: BL, run, BL, BL
Brutality: HP, BL, HK, HK, BL, HP, LP, LK, LK, BL, LP
Scorpion:
Fatality 1: ↓ ↓ ↑ HK (3 pasos)
Fatality 2: → → ↓ ↑ run (cerca)
Babality: ↓ ← ← → HP
Friendship: ← → → ← LK (cerca)
Fatal escenario: → ↑ ↑ LP
Brutality: HP, HP, BL, HK, HK, LK, HK, HP, HP, LP, HP
Bueno, ahora quisiera saber cómo me hago socio.
Por favor, publiquen mi carta y pongan más juegos de Mega, la revista está muy buena.

Ariel J. Montaña
Lanús O. - Bs. As.

Hola friends de Action:
Somos Pablo, Fede y Colo, son las 0:31AM y estamos aburridos, así que mandamos cartas para hacer algo.
Queremos felicitarlos por la revista y mandar trucos para Prince of Persia, MK1, Fifa Soccer, Final Fight, pero después voy a eso. Les paso a contar mis pertenencias. Tengo un SNES, N64, Playstation, PC.
MK1: hace flawles en el puente y después fatality: sacar a Reptil.
Prince of Persia: BTQQBBP: peleas con Jafar.
Fifa: YYYXAAAB: barreras invisibles.
Final Fight: ↓ ↓ ↑ ↑ → ← → ← LR: podés jugar con el mismo.
MK3: donde dice Mortal Kombat \Start \options\, apretá ↑ ↑ ↓ ↓ ← → ABA\ select AB → ← ↓ ↓ ↑ ↑ \ XBAY ↑ ← ↓ → ↓
KI - Fatalitys
Combo: ↓ ↘ → A
Orchid: ← ← → → L o ↓ → ← RA
Glacius: ← ↙ ↓ ↘ → Y
Fulgore: ↓ ↘ → A - ← ↙ ↓ ↘ → B - → ↘ ↓ ↙ ← X
Cinder: ← ← ← Y - ← ↙ ↓ ↘ → R
Riptor: ← ↙ ↓ ↘ → Y
Thunder: → ↘ ↓ ↙ ← A
Jago: ← ← → → X
PD: Publiquen mi carta, viva Action y la comida. ¡Bay!

Pablo Páez - Colón
Montevideo - ROU

Queridos amigos de Action Games. Esta es la primera carta que mando. Me llamo Javier Pons, vivo en Trelew y me preguntaba cómo hacerme socio.
Tengo el Vectorman y UMK3 con una Genesis. Pasemos a los trucos.
Mega **- Vectorman**
En la pantalla de opción digitá: ABBA ↓ A BBAC.
Nota: esto hay que hacerlo muy rápido y te sirve para tener opciones de niveles, tiro, life, etc.

Cartas Gamemaníacas

UMK3 - Killer code, Secret, Chear: C → S ← S ↑ C → S ← S ↑

Nota: este truco es muy útil, te sirve para tener más continues, podés elegir a Motaro o Shao Kahn, la historia de cualquier jugador, automatic fatality y todo, menos brutality (sólo de vez en cuando). Este truco no lo hagas rápido.

Para un Smoke: elegir a Smoke Robot y presionar antes de que empiece la pelea (todo junto): ← XYZB

Nota: si lo intenta el player 2, cambiar ← por → . Ah, sinceramente, éste no es un jugador muy original, sino que es lo mismo que Escorpion (incluyendo combos)

Shao Kahn
Bola de energía: ← ← → A
Martillazo: ← → X (rápido)
Empujada por el piso: → → A
Empujada para arriba: → → X
Señalar el enemigo: ↓ ↓ ↓ C

Motaro
← ↓ X
↑ ↓
→ → A

Rain:
Rayo: ← ← X
Globo paralizador: ↓ → X

Noob Saibot:
↓ ↑ Teletransportación
Sombra: → → X
Combos: CCC
Combo:
↓ → A : nubecita

Jade:
← → y cualquier golpe y hace un poder como búmerang, súper patada, invencibilidad.
← ← → A búmerang que vuelve
Combo: Z Z C + Z
ZZ ↓ + C ↓ + Z
XX ↓ + A C ← + C ← + C

En la próxima carta mandaré combos y poderes ¡y por favor, publiquen mi carta!

Espero que les haya gustado y que les sea útil. Ah, sigan así que la revista está genial.

Javier Pons
Trelew - Chubut

Hola, soy Martín, en esta carta deseo contarles los trucos de **MK3** *(Sega Genesis)*.

Jax
Súper puño: → Z
Agarre: cuando el otro luchador esté frente a vos, apretá → A
Fuego: ← → X

Sub-Zero
Congelar: ↓ → A
Lluvia de hielo: ↓ → X
Traba: ← ↓ AB

Sonya
Rayo: ↓ → A
Vertical: ↓ → AB

Liu Kang
Fuego alto: → X
Fuego bajo: → A
Patada voladora: → Z
Patada bicicleta: sostener 10 segundos el C y largarlo.

Kano
Sacude ↓ → A
Revolea abanico: ← ↓ X
Pega con abanico: ↓ → X

Night Wolf
Hacha: ↓ → X
Flecha: ← ↓ A
Empuja: → C
Rebota poderes: ← Z

Kung Lao
Translación: ↑ ↓

Sheeva
Salta encima: ↑ ↓
Fuego: ↓ → X
Retumba el piso: ← Z

Striker
Rebolea: → Z
Bomba alta: ← X
Bomba baja: ← A

Sindel
Rayo: → A
Grito: → X
Volar: ← ← → Z

Cirax
Red: ← C

Sektor
Cohete común: → A
Cohete dirigido: ← ↓ X

Kabal
Sierra ← Y
Bola de fuego: ← X
Deja girando: ← → A

Shang Tsung
Bola de fuego: ← X

Me gustaría mucho que publiquen los trucos de **Fifa 97**. Chau, espero que les sirva.

Aguante Action Games y Fifa 97.

Martín Palazzo
Bernal - Bs. As.

Action Games:

¡Hola Banda de Action!, mi nombre es Mauro Javier Díaz y tengo 12 años. Aquí les doy algunos passwords y trucos de distintos juegos.

Doom I y II y Tazmania (Mega) y Terminator Gex.

Doom I:
IDKFA: todas las armas
IDDQD: invencibilidad
IDDT: hacelo dos veces y te muestra enemigos, ítems, etc.
IDBEHOLDA: muestra todo el mapa
IDBEHOLDV: invencibilidad temporal
IDBEHOLDI: invisible

Doom II
Además de los trucos del Doom I, tenés:
IDCLIP: atravesar paredes
IDCLER: para ir a otra pantalla, la clave **más** el número de la pantalla

Tazmania *(Mega)*:
Para invencibilidad y selección de pantalla, presionar los botones ABC y Start en el joystick 2, hacer lo mismo en el joystick 1, después Pause y apretar el botón B para ser invisible. Hacer pause de nuevo y apretar el botón C para elegir las fases 1148.

Terminator *(Mega)*:
Para cambiar de pantalla, en la pantalla del título hacer:
↑ ↓ ← → ↓ ↑ ↓ ← → ↑ ← → pause y B y C

Gex *(Saturn)*
Trucos: hacer pause, apretar shift derecho e ingresar los códigos:
↑ ↑ ↓ → A ↓ : 99 vidas
C ↑ → → Y B ↑ → ↑ : bolas de fuego
→ y → ↓ → → B ← ↑ → : bolas de hielo
↓ ↑ Start → → Z A Start Start → → : electricidad

¿hay trucos para el **Micromachines** 1. Si los tienen, por favor, publíquenlos, muchas gracias. Y aquí le mando a Julián Belgamo, la respuesta a su pregunta.

Para elegir Human Smoke tenés que elegir Smoke Robot y la tabla que quieras y antes de empezar la pelea mantené ← HPBLKHK y RN

En ***Mega***, Rain no tiene fatalitys, pero sí en ***Snes*** y en las demás consolas.

Espero que me publiquen la carta, sigan así que la revista está buenísima, ¡aguante Sega!, ¡los Rolling Stones! y ¡Action!

Mauro J. Díaz
Capital

Queridos amigos de Action Games:
me llamo Martín Costanzo y vivo en la ciudad de Comodoro Rivadavia. Tengo 15 años y des-

de hace tiempo que soy un fiel lector de la revista. Tengo un *Sega Mega Drive* con el cartucho MK3, así que le mando todos los poderes de los "kombatientes".
MK3 - (los poderes son para pad de 6 botones)
Shang Tsung: [ ] (al mismo tiempo)
1 Flame Skull: ← ← X
2 Flame Skull: ← ← → X
3 Flame Skull: ← ← → → X
Hell Fire: → ← ← C
Combo: Z, X, X, A ← Z
Transformaciones:
Sindel: ← ← ↓ ← C
Sektor: ↓ → ← Y
Jax: → → ↓ A
Kano: → ← → B
Cyrax: B B B B
Nightwolf: ↑ ↑
Kung Lao: B, Y ↑ ↑
Kabal: A B Z
Sub Zero: → ↓ → X
Sonya: [↓ A Y]
Liu Kang: mantené B y hacé un giro con el cursor en sentido de las manecillas del reloj.
Sheeva: → → ↓ C
Stryker: → → → Z
Fatality: mantené A ↓ → → ↓ soltá A (pegado al oponente)
Fatality 2: mantené A Y B Y B soltá A (pegado al oponente)
animality: mantené X X Y Y Y soltá X (2 cuerpos)
Friendship: C Y Y ↓ (pegado al oponente)
Pit: ↑ ↑ ← C
Babality: Y Y Y C
Sindel
Fireball: → → X o A
Banshee soream: → → → X
Floating: ← ← → Z (presioná B y aterrizás)
Air Fireball: ↓ → Z
Combo: Z X X A Z
Fatality 1: Y Y B Y B (2 cuerpos)
Fatality 2: Y Y B B [YB] (pegado al oponente)
Friendship: Y Y Y Y Y [Y ↑]
Pit: ↓ ↓ ↓ A (pegado al oponente)
Jax:
Arm missiles: ← → X
Double arm Missile: → → ← ← X
Gotcha: → → A
Ground Smash: mantené C por 3 seg. y soltá
Dash Punch: → → Z
Combo: Z Z C [← Z]
Combo para elevar; X X A [↓ A] X
Fatality 1: mantené A, → ↓ ↓ →. Soltá A (pegado al oponente)
Fatality 2: A B Z (de 3 a 5 cuerpos)
Babality: → → ↓ ↓ C
Animality: mantené X B B B B soltá X (pegado al oponente)
Friendship: C Y Y Z
Pit: mantené B ↑ ↑ ← soltá B y presioná C (pegado al oponente)
Liu Kang:
Migh Fireball: → → X (también puede ser marcado en el aire)
Low Fireball: → → A
Flying Kick: → → Z
Bike kick: mantené C por 4 seg: y soltá
Combo: X x B C C [C Z] [C Z]
Combo especial: hacé Bike Kick y hacé el primer combo (8 hits)
Fatality 1: → → ↓ ↓ C (de 3 a 4 cuerpos)
Fatality 2: manteé B ↑ ↓ ↑ soltá B [↑ Y B]
Babality: ↓ ↓ ↓ Z
Animality: ↓ ↓ ↓ ↑ (de 1 a 2 cuerpos)
Friendship: presioná Y Y Y Y [Y ↓]
Pit: Y B B C (pegado al oponente)
Sonya:
Energy Rings: ↓ → A
Square Punch: → ← X
Rising Kicks: ← ← ↓ Z
Leg Throw: [↓ A B]
Combo: Z Z X X A [← X A]
Fatality 1: ← → ↓ ↓ Y
Fatality 2: mantené [BY] ↑ ↑ ← ↓ (de 6 a 12 cuerpos)
Babality: ↓ ↓ ↓ → C
Animality: mantené A ← → ↓ → A (pegado al oponente)
Friendship: ← → ← ↓ Y
Pit: → → ↓ X (pegado al oponente)
Stryker:
High Granade: ↓ ← X
Low Granade: ↓ ← A
Baton Throw: → → Z
Low Baton Smash: → → ← A
Combo: C X X A
Fatality 1: ↓ → ↓ → B (pegado al oponente)
Fatality 2: → → → → C (de 8 a 10 cuerpos)
Babality: ↓ → → ← X
Animality: Y Y Y Y B (de 1 a 2 cuerpos)
Friendship: A Y Y A
Pit: → ↑ ↑ Z (pegado al oponente)
Sub Zero:
Freeze: ↓ → A
Ice Snower: ↓ → X
Ice Snower 2: ↓ → ← X (el hielo cae lejos del oponente)
Ice Snower 3: ↓ ← → X (el hielo cae cerca del oponente)
Ice clone; ↓ ← A
Slide: [← A C B]
Combo: X X A C Z [← Z]
Fatality 1: B B Y B Y (pegado al oponente)
Fatality 2: ← ← ↓ ← Y (de 2 a 3 cuerpos)
Babality: ↓ ← ← Z
Animality: manené B → ↑ ↑ ↑ ↑ (pegado al oponente)
Friendship: C C Y Y ↑
Pit: ← ↓ → → Z (pegado al oponente)
Cyrax:
Green Net: ← ← C
Bomb (cerca): mantené C y presioná ← ← Z
Bomb (lejana): mantené C y presioná → → Z
Air Throw: ↓ ↓ → B (tú tienes que marcar esto en el suelo y el enemigo debe estar en el aire, para agarrarlo presioná A)
Teleport: → ↓ B (lo podés hacer en el aire)
Combo: X X Z X Z [← Z] X
Fatality 1: mantené B, ↓ ↓ ↑ ↓ soltá B y presioná X (de 2 a 3 cuerpos)
Fatality 2: ↓ ↓ → ↑ Y (para hacerlo mejor mantené B)
Babality: → → ← X
Friendship: Y Y Y [Y ↑]
animality: mantené B, ↑ ↑ ↓ ↓ (pegado al oponente)
Pit: Y B Y B Y (pegado al oponente)
Sektor:
Missile: → → A
Teleport Punch: → → C (lo puedes hacer en el aire)
Homming missile: → ↓ ← X
Combo: X X Z Z [← Z]
Fatality 1: → → → ← B (de 4 a 6 cuerpos)
Babality: ← ↓ ↓ ↓ Z
Friendship; Y Y Y y [Y ↓]
Pit: Y Y Y [Y ↓] (pegado al oponente)
Animality: mantené B → → → ↓ ↑ (pegado al oponente)
Sheeva
Fireball: ↓ → X
Teleport stomp: ↓ ↑
Ground Stamp: ← ↓ ← Z
Combo: X X A Z Z C [← Z "
Fatality 1: mantené Z → ← → → y soltá Z (pegado al oponente)

Cartas Gamemaníacas

Fatality 2: → ↓ ↓ → A (pegado al oponente)
Babality: ↓ ↓ ↓ ← Z
Animality: Y B B B B B (pegado al oponente)
Friendship: → → ↓ → X (mejor mantené X al principio y al terminar la secuencia soltalo para que salga, porque sino al hacer la secuencia original realizás el fierball) - cualquier distancia.
Pit: ↓ → ↓ → A (pegado al oponente)
KungLao
Hat Throw: ← → A
Shield spin: → ↓ → Y (sólo para ataques aéreos)
Teleport: ↓ ↑ (después podés presionar cualquier botón de ataque)
Hammer Kirck: en el aire presioná [↓ Z]
Fatality 1: → → ← ↓ Z (pegado al oponente)
Fatality 2: [YB] [YB], presioná y manené [↓ YB]
Suelta: [↓ YB] (de 3 a 4 cuerpos)
Babality: ↓ → → X
Animality: Y Y Y Y Y B (pegado al oponente)
Friendship: Y A Y C
Pit: ↓ ↓ → → C (pegado al oponente)
Kaball
Fireball: ← ← X (también se puede marcar en el aire)
Tornado: ← → C
Blade: ← ← ← Y
Combo: C C X X [↓ X]
Fatality 1: Y B B B Z (pegado al oponente)
Fatality 2: ↓ ↓ ← → B (de 3 a 5 cuerpos)
Babality: Y Y Y C
Animality: manené X → → ↓ → soltá (pegado al oponente)
Friendship: Y C Y Y ↑
Pit: B B B Z
En la pantalla con el logo MK3, presioná la siguiente secuencia: ABBA ↓ ABBA ↓ ↑ ↑, así jugarás como Smoke (si lo hiciste bien, la pantalla se pondrá roja).
Smoke
Harpoon: ← ← A
Teleport: → → C (lo podés ejecutar en el aire)
Invisibility: mantené B y hacé ↑ ↑ Y (repite la secuencia para volver a aparecer)
Air Throw: presioná B en el aire y cerca del oponente
Combo: Tleport, harpoon, X X A
Fatality 1: ↑ ↑ → ↓ (de 8 a 10 cuerpos)
Fatality 2: [Y B] ↓ ↓ → ↑ (de 2 a 3 cuerpos)
Friendship: Y Y Y Z
Pit: → → ↓ C (pegado al oponente)
Animality: ↓ → → B (de 3 a5 cuerpos)
Para hacer la animality, debés hacer el mercy que se debe ejecutar en el tercer round únicamente.
Mercy (igual para todos los peleadores):
a media pantalla de distancia, mantené Y y presioná ↓ ↓ ↓ ↓ y soltá Y. Así le darás un poco de energía al contrincante y si se la sacás puede hacer el animality.
Para el babality y friendship, en el round decisivo, no debés presionar B (defensa).
Para el movimiento pit, lo podés hacer en la Shao Kahn's tower y el pit 3.
Ahora les doy un par de Mortal Kodes especiales:
Extended fatality time: 955 - 955
Timer disabled: 667 - 667
Fast recovery uppercut: 688 - 688
Bueno, ahora me despido diciéndoles ¡aguante Action Games!

Martín Costanzo
Comodoro Rivadavia - Chubut

Hola, soy Pablo Muñoz. Tengo 12 años, vivo en Alejandro Korn.
Quería dar un password para el **Road Rash 3**, empieza con una moto secreta y 200.000. El passwords es 1559PU03 para ***Mega Drive***.
Tintin en el Tibet - ***Game Boy*** - Para elegir fase en la pantalla de Copy Rights hay que pulsar:
arriba, derecha, B, abajo, B.
Después detenemos el juego en cualquier momento y pulsamos (A + B) y entramos en un menú en el que podemos elegir la fase moviendo el pad de derecha a izquierda y después presionamos cualquier botón.
Olympics S. Games - ***Mega Drive*** - Códigos: usá los siguientes códigos como octavo jugador.
THRO WHARD: lograrás un lanzamiento excelente de jabalina.
STEVES MITH: excelente salto de altura.
JED WAR DS: triple salto alucinante.
Para que funcionen los passwords, tenés que pulsar "reset" y podrás introducirlos.
Battle Arena Toshinden 2 - ***Playstation*** - nuevos personajes a seleccionar.
Comenzá a jugar con un nivel de dificultad de 4 y destruí todos los enemigos que se te enfrenten. Una vez que lo consigas volvé a la pantalla de opciones, subí el nivel de dificultad a 5 y observá cómo en la pantalla de selección de personajes, en la interrogación, aparecerán Urano y Master (utilizá el "select" para verlo mejor). Seleccioná a Master en la pantalla de selección de personajes, tendrás a Sho y Vermillion.
College Slam - ***Sega Saturn*** - Menú especial - andá a la pantalla Tonignt S Mach-up y comenzá a rotar el pad en el sentido del reloj. Luego pulsá A para comenzar a jugar y podrás ver una pantalla de trucos.
Give'n Go - ***Super Nintendo*** - Dificultad escondida: en la pantalla del título presioná arriba, arriba, abajo, abajo, B A. En la pantalla de selección de modo, andá a las opciones, concretamente a Rules / Difficulty y probá el número nivel 5.
Ultimate Mortal Kombat 3 - ***Sega Saturn***
004 700 = la cueva
004 400 = algo distinto
550 055 = vuelta en directo a Mortal Kombat
050 050 = la fase de Nood
Super Street Fighter II - ***Mega Drive*** - entrá en el modo Group Battle y en la pantalla Battle mode select, pulsá ABABABBA. En el pad dos, si funcionó el truco, oirás a Vega reírse y podés elegir 8 veces el mismo luchador.
Super Hang On - ***Mega Drive*** - un password que te permitirá ver la final del juego original: 6FF3F546F35564FF05LPIMFJEDGH.
X Men - ***Mega Drive*** - Pantalla especial - ponele un mando a tu consola y conectá la pausa. Los botones abajo, A C, cuando leas el mensaje en el truco "press Start".
Fatal Fury 2 - ***Mega Drive*** - continues extra y jugar con los jefes.
Si presionás en la pantalla de continuación arriba, AB. Simultáneamente y luego pulsá C tendrás la continuación que necesitás.
En la pantalla de selección de luchador, por ejemplo MAI, se puede hacer abajo y Start y saldrá Billy Cane y después hacia la derecha y saldrán los demás jefes.
Quería saber algún truco de **Dragon Ball 2**, para cuando te hacen la súper para devolverla o pararla o desaparecer, de ***Mega Drive***.
PD: la revista está rebuena y a ver si tienen algún truco más del Dragon Ball 2. Chau.
Y me podrían mandar un buen truco del Mortal Kombat 2.

Pablo Adrián Muñoz
Alejandro Korn - Bs. As.

Hola de nuevo, banda. Soy Daniel Convertini y me acerco a ustedes con mi tercera carta. Como pido en todas mis cartas, por favor, pongan en la revista los cupones para unirse al Club. Ahora los trucos de *Sega*.
Tiny Toon All Stars - Todos los passwords
1) plucky; max; elmira; bugster
2) elmira; bubs; hamton; plucky
3) bubs; bugster; max; elmira
4) bugster; hamton; plucky; max
5) elmira; plucky; bubs; hamton
6) plucky; elmira; hamton; bubs
7) max; plucky; elmira; bugster
final) hamton; bubs; bugster; max

Cartas Gamemaníacas

Cool Spot:
Debug Mode: sobre options, digitá aabbccccb-baaaabbcc
Salta fase: pausa abcbacabcbac
Earth Worm Jim 2:
Cheat mode: pausa accabab atrás
Jonatan Sciuto, de Necochea:
1) En la pantalla del hospital, subite a la moto del panchero y esquivá los botiquines cuando llegués a una puerta, entrá y agarrá el ticket.
2) En la pantalla de la calle, matá al hombre de la cortadora de césped y agarrá al llave, luego matá el perro y usá la llave para entrar al taller.
3) En el supermercado, entrá al lugar de la información secreta militar y agarrá el ticket que está debajo del cuaderno.
4) En la pantalla de la escuela tirale... (perdonen por la grosería, pero esto es lo que hace Butt-Head), bueno como decía, tirale un dope (gas) al director y cuando estornuda agarrá el tíquet.
5) En el Burger World entrá a la cabina de empleados y digitá 28884323 pero no me acuerdo si era 28882343.
ahora yo voy a dejar mis propios desafíos.
1) Necesito trucos para estos juegos... FX Fighter (PC), passwords para el **Superstar Soccer Deluxe Sonic 3 y Sonic 3D Blast**.
Me estoy dando cuenta de que cuando mando las cartas no me las publican, pero sí a los más nabos.
Los trucos que yo mando son como garantizados porque fueron probados por muchos amigos míos y a todos les funcionaron.
Les quiero corregir algunas cosas y ponerles en claro algo: yo estoy de acuerdo con un chico de la edición 56, Rodrigo Alvarez, que dice que publican cartas con trucos falsos.
Todos estos nabomaníacos no merecen su carta publicada en la revista, ni tampoco que les cuenten sus desafíos en los winners.
Sebastián Schipa, todos tus trucos son falsos, yo los probé y no me salió ninguno.
Amigos de Action, yo sigo atentamente sus revistas, pero les digo a los nabomaníacos: ¡son unos truchos!
Bueno, al fin y al cabo, llegó el fin de mi carta.
Recuerden algo: publiquen mi carta y no las de los nabomaníacos.
Me olvido de algo, perdón por hacer tan extensa la carta. Me despido.

Daniel Convertini
Capital

Hola, Action Games. Soy Emmanuel L. R. Cano de Moreno. Tengo 15 años, ésta es mi primera carta; por favor, publíquenla.
Soy súper fanático de Action y les mando trucos para *Sega*.
Robocop vs Terminator
Comenzá el juego normalmente, poné pausa y apretá CCRABBCCAABB.
54 vidas obtendrás, si pulsás correctamente. Pero si quieren más ayudas, no se preocupen, detengan y comiencen el juego de nuevo y presionenlo siguiente: ABCCBACBACBAAACAC BCACACABCB.
Mega Turrican
Comenzá el juego, detenelo y pulsá AAABB-BAAA, con este truco obtendrás energía ilimitada.
Virtual Fighter 2
En la pantalla de selección de personajes mantené con cualquier control hacia la derecha (→); escucharás la cuenta regresiva y cuando escuches one (uno, en inglés) podrás elegir a Duran, el personaje final.
Ultimate Mortal Kombat 3
algunos combos y sus fatalities.
Reptile
Combo: XX ↓ A bola rápida, XX bola lenta XXC ← AB
Fatality: ← → ↓ B
Fatality 2: → → ↑ ↑ Z
Jade:
Combo: XX ↓ A ↓ C ↓ Z ↓ C ← Z
Fatality: YYYBY
Fatality 2: ↑ ↑ ↓ → X
Milena:
Combo: XXZZ ↑ Z
Fatality 1: ↓ → ↓ → A
Fatality 2: ← ← ← → C
Kitana:
Combo XX ↙ A X
Fatality 1: YYBBC
Fatality 2: ← ↓ → → Z
Scorpion:
Combo: XX ↑ AX
Fatality 1: ↓ ↓ ↑ Z
Fatality 2: → → ↓ ↑ Y
Ermak:
Combo: XXAZ ← Z
Fatality 1: YYBYYZ
Fatality 2: ↓ ↑ ↓ ↓ ↓ B
Sub-Zero Old
Combo: XX ↓ A ↓ X saltar con patada Y ← ABC
Fatality: ↓ ↓ ↓ → X
Smoke humano:
Para jugar con este personaje, elegí el robot y mantené XYZB. Hasta que empiece el combate. Sus tomas son iguales a las de Scorpion.
Combo: arpón XXZ ← Z
Fatality 1: YYBYYZ
Nota: todos los técnicos se describen suponiendo que tu personaje esté mirando hacia la derecha o, si no, invertí las fechas. Los trucos del UMK3 son los controles de 6 botones.
Ahora quisiera que ustedes me manden un truco para mi *Sega 16 bit*.
Cualquier truco para estos 5 juegos:
Fifa '94, Growl, Dick Tracy, Bubble and Squeak, Las Aventuras de Batman y Robin.
Por otra parte quisiera que me den los combos, tomas, fatalitys, brutalitis, animalitys, friendship, etc. de Rayden, Khamelon, Rain, Noob Saibot, Baraka, Cage de la consola de N64 o Playstation.
Espero que publiquen esta carta. Les mando un saludo enorme a todos. Chau. Aguante Mortal Kombat y sobre todo Action Games.

Emmanuel Cano
Moreno - Bs. As.

Queridos amigos de Action Games:
Soy yo de nuevo, Gonzalo Alberto Torres, tengo 17 años y el 5 de mayo cumplí los 18.
Les escribo entre otras cosas para preguntarles a qué se debe la progresiva baja de calidad del papel de la revista y las imágenes de los juegos se notan un poco borrosas.
¿A qué se deben? Esto les podría acarrear el abandono de muchos lectores, ¿no les parece? Yo por mi parte, nunca los abandonaría, ya que aprecio el trabajo que ustedes realizan y, además, porque los sigo desde hace muchos años.
Bueno, basta de mala onda (y no se enojen, a mí me parece una muy buena crítica constructiva). También tienen sus buenas cosas, como toda la información que brindan sobre juegos, accesorios, trucos, adelantos y las publicidades, para saber dónde encontrar los accesorios.
Ahora soy poseedor de una Sony Playstation, con los juegos Wipe out XL, F1, Time Comando, Area 51, Alien Trilogy y Perfec Weapond. Cambio cualquiera de estos juegos por cualquiera de éstos: Resident Evil, The "D", Cyberia, Fade to Black, Rally Cross, Tomb Raider, Tunel B1, etc. Los interesados, llamar al (0323) 94789 o, próximamente, 97789 y preguntar por Torres Gonzalo.
Me despido hasta la próxima deseándoles mucha suerte.
Se despide muy atte.

Gonzalo Alberto Torres
Luján - Bs. As.

Chau, la banda